

ATARI

magazin

4

Juli/August '83
3. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

PP
BSP



WASEO TRIOLOGY

* NEU * NEU *
PD-MAG
PUZZLE-SPIEL

Quick Ecke: Lines und Multitasking in Quick

Komplettlösung zu TAAM

Aktuelles

PD-MAG

The Final Battle

Schreckenstein

Cavelord

Hardware

Neue Mäuse braucht
das Land

Workshops

Desktop Atari

TextPro+

Waseo Publisher



NEU: Einführung in die DFÜ-Welt



Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfont's bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Font's, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop-Zeichensätze haben! Und das Teilsie. Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Font's auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Font's, Konverterprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder ein drucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182

DM 29,80

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelenspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt! Eine Super-Umsetzung des AMIGA Suchspiels "LOGICAL", das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich!

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Restierfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen, DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170

DM 29,80

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7515 Bretten

MINESWEEPER

Neues von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel. Es handelt sich hierbei um einen Brainkicker, der dieses Wort mehrmals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu quellen anfängt!

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt!

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor. Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen!

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkicker ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert!

Best.-Nr. AT 222

DM 16,-

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Levels Ihre Run-and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen!

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht! Es gibt auch noch andere Feinde!

Achja, nebenher läuft je noch das Zeitlimit ab!

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level!

Der eigene Roboter ist lebensecht und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann!

Das Spiel macht eigentlich irren Spaß. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein!

Best.-Nr. AT 199

DM 29,80

Lieber Atari-Freund,

es ist wieder soweit, nicht nur das neue ATARI magazin ist da, auch die neuen Postleit(d)zahlen.

Daher möchten wir Ihnen unsere neuen Postleitzahlen hier noch einmal näher bringen.

75006 und 75015

Für das **Postfach 1640** gilt die **PLZ 75006**, und für die **Melanchthonstr. 75/1** ist es die **PLZ 75015**.

Ich möchte mich bei Ihnen bedanken, daß Sie sich wieder einmal für die Verlängerung des ATARI magazins entschieden haben. Sie tragen damit wesentlich für das Überleben des Magazins bei.

Leider konnten wir aber bisher nicht die alte Abonnentenzahl erreichen, es gibt doch immer wieder einige Um- und Aussteiger.

Vielleicht kennen Sie je noch Atari-User, die Sie vielleicht vom ATARI magazin überzeugen können. Dies würde uns sehr weiterhelfen.

Aber was gibt es neues im Magazin? Hervorzuheben ist sicherlich die **Einführung in DFÜ** oder daß die **maueleuse Zeit** wieder vorbei ist.

Ich möchte auch allen, die sich noch nicht dafür entschieden haben, das neue **PD-MAGAZIN** empfehlen. Es lohnt sich garantiert.

Große Sommeraktionen!!!

Beachten Sie auch bitte unsere **RAUS-RAUS-RAUS-AKTION** auf Seite 40 und unser aktuelles **SOMMERPAKET** auf Seite 41. Hier können Sie wieder ein richtiges Schnäppchen für die Sommerzeit machen.

Auf jedenfall wünsche ich Ihnen eine schöne Zeit und viel Spaß mit dem neuen ATARI magazin.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Falls Sie uns Ihre neue PLZ noch nicht mitgeteilt haben, holen Sie dies bitte nach.

INHALT

Games Guide	S. 4-6
Tips & Tricks	S. 7-9
Kommunikationsecke	S. 10-18
Preisausschreiben	S. 12
Quick-Ecks	S. 19-23
Workshop TextPRO+	S. 24-25
Workshop Wesso Publ.	S. 26-27
PPP-Angebot	S. 28
Assemblerecke Teil 6	S. 29
Einführung in DFÜ	S. 30-32
Desktop Atari	S. 33
Kleinanzeigen	S. 34-35
Workshop GTIA Magic	S. 38
PD-Ecks	S. 37
Aktuelle Produktinformationen	
Puzzis	S. 38
Disziplin Nr. 23	S. 38
Cavalord	S. 39
Schreckenstein	S. 39
Restposten	S. 40
Sommerpaket	S. 41
The Final Battle	S. 42
WASEO Trilogy	S. 44-45
Hardware Angebot	S. 46-47
PD-MAG Nr. 1	S. 48
Neue Mäuse	S. 49
Impressum/Vorschau	S. 50
Programmettbewerb	S. 51
OTP-Angebot von PPP	S. 52

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen
ist der 4. August.

Einsendeschluß für das Preisausschreiben
ist ebenfalls der 4. August.

Beachten Sie bitte die Seiten 40
und 41. Hier finden Sie tolle
Angebote für den Sommer

G
A
M
E
SG
U
I
D
E

An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

GAMES GUIDE

von Fredank Holst

Gilles Follies

Lives \$2e04, \$3680

Oxygene

Lives \$86

Pac Man

Lives \$2c

Pogotron

Lives \$b7b

Popcorn

Lives \$e2

Quasimodo

Lives \$4d0a, \$7e8d

Quest for Tires

Lives P1: \$e0a, P2: \$e0b

Qlx

Lives: \$6b5

Komplettlösung zu "TRQLLS"

Nico Lachmann aus Jena/Göschwitz schickte uns folgenden Brief.

Hallo PPPI ich schreibe Euch aus 2 Gründen.

1. Hiermit schicke ich Euch für Games Guide eine Adventure-Lösung.

W, NEHME STEIN, O, S, NEHME ALLES, N, ZERHACKE TÜR, LEGE AXT, NEHME PLANKE, N, NEHME ROTE, (LESE ROTE), S, O, BAUE BRÜCKE, O, O, N, NEHME HAMMER, UNTERSUCHE FEUERSTELLE, NEHME ALLES, S, O, N, GRABE, LEGE SCHAUFEL, NEHME MEISSEL, N, ZIEHE TEPPICH, BRECHE TÜR, R, LEGE HAMMER, NEHME LAMPE, H, S, S, O, ZUENDE LAMPE, O, O, H, KLETTERE LOCH, WERFE STEIN, R, W, N, UNTERSUCHE ORK, LEGE MEISSEL, NEHME BROT, S, S, LEGE BROT, S, S, SPRINGE SCHLÜSSEL, NEHME SCHLÜSSEL, N, N, N, O, OEFFNE TÜR, LEGE SCHLÜSSEL, W, N, NEHME SCHWERT, S, O, O, UNTERSUCHE KLEIDUNG, BAUE SCHLEUDER, SCHIESSE HAKEN, S, FRAGE RÜSTUNG, NEHME RÜSTUNG, TRAGE RÜSTUNG, N, N, N, O, O, N, N, N, TOETE TROLL, NEHME SCHWARZE, (LESE SCHWARZE), S, S, S, W, W, S, S, O, SAGE BASHEM, O, WECKE CREATURE
-> ENDE

2. Ich suche für meine ATARI 1029 Drucker ein neues Farbband. Vor längerer Zeit hatten Ihr solche mal im ATARI-Magazin als Restposten angeboten. Sind noch welche da, oder könnt Ihr mir eventuell sagen, wo man solche Farbbänder erhält?

LQGISTIK-CQDES

21 GANOVE

22 ZIRKUS

23 NEAPEL

24 CUPIDO

25 QUADEN

26 ALEXIS

27 RAGLAN

26 GENESE

29 MADRAS

30 BRONZE

31 OVIEDO

32 NICKEL

33 PAPIER

34 BAIRAM

35 PALAIS

36 ISLAND

37 ELEGIE

38 WARTHE

39 LIDICE

40 BAUXIT

41 TENDER

42 HYPHEN

43 FESTON

44 TRANCE

45 PAPPEL

46 ALKALI

47 NUBIEN

Lösung zu TAAM

Als erstes sollte man von Umelshöhle nach Ögerdahl, dann durch den Ögerwald zur Burg Siegelhorst gehen. Dort bekommt man von König Rondhis ein Königsiegel. Mit diesem begibt man sich dann zum Steinkreis. Dort begegnet man dem Zauberer Giesel.

Wenn dieser dann fragt, was man will, dann sollte man antworten, daß man von König Rondhis kommt (2). Danach gibt man Giesel das Siegel. Dafür bekommt man dann eine Kristallkugel und den Tip zu einem Pseitter in der Wolfshöhle auf dem schwarzen Kontinent zu gehen.

Nach diesem Geschäft durchquert man wieder den Ögerwald und begibt sich nach Swanwale. Dort geht man ins Gasthaus und fängt mit dem Gast ein Gespräch an. Dieser will dann wissen was los ist, und man antwortet, daß man den Zauberer Taam sucht (2). So erfährt man ganz nebenbei, daß man, um auf den schwarzen Kontinent zu gelangen das magische Kraut benötigt.

Mit diesem Wissen geht man nun zurück in den Ögerwald. Dort geht man zu der Stelle, an der die Zauberin Grimhild erscheint (siehe Karte). Dort gelangt man die Kugel weg. Von der Kugel angelockt erscheint nun Grimhild. Doch bevor man jetzt irgend etwas macht, sollte man erst die Kugel wieder aufheben, denn Grimhild würde sonst samt der Kugel verschwinden.

Jetzt kann man mit Grimhild sprechen. Dabei erfährt man, daß sie das magische Kraut hat, aber sie gibt es erst raus, wenn man ihr ihren Sohn Grimmar zurückgebracht hat. Man bekommt nun einen Tafelmann, den man Grimmar überreichen soll.

So begibt man sich nun auf direktem Weg nach Swanwale und besteigt den Wachturm. Dort trifft man Grimmar, der verwundert fragt, was man hier macht. Man sollte nun antworten,

daß man sich nur umsehen will (1), denn sonst wird Grimmar verschreckt und haut ab.

Danach gibt man ihm den Tafelmann. Davon ist er überzeugt und kommt mit. Jetzt geht man abermals zu Grimhild und legt dort den Grimmar ab. Grimhild erscheint abermals und überreicht einem das magische Kraut. Damit geht man nun in das Gasthaus von Ögerdahl, gibt dem Wirt das magische Kraut und läßt es als Krautwickel am Schwert geröstet (2) zubereiten. Diesen Krautwickel ist man und ist so für die Überquerung der Todesbrücke ausgerüstet.

Man geht nun auf direktem Wege zur Todesbrücke. Dort geht man auf die Brücke und trifft einen Gnom, der den Weg versperrt. Jetzt benutzt man die Kugel, um den Gnom aus dem Weg zu räumen. Dann geht man in Richtung Norden weiter.

Aber Achtung! Nur einmal über die Todesbrücke gehen, denn der Krautwickel hat nur eine einmalige Wirkung und wenn er nicht mehr wird, verstört man. Da man die Todesbrücke nun erfolgreich hinter sich gelassen hat, kann man nun den schwarzen Wald in Richtung Margard durchqueren.

Auf Margard angelangt sollte man Ottmar einen Besuch abstatten. Von ihm erfährt man, daß er erst den Weg zur Wolfshöhle freigibt, wenn man ihm den Schatz der schwarzen Höhle bringt.

Also geht man zurück in den schwarzen Wald, aber von dort aus begibt man sich erst mal zum Urmoor. Im Urmoor angekommen sucht man die Fee Mirandel (siehe Karte). Dieser gibt man die Kristallkugel und erhält dafür das magische Schwert Galbe.

Mit diesem Schwert gerüstet durchquert man erneut den schwarzen Wald und geht in die schwarze Höhle. Dort sucht man nun den Bärwulf (siehe Karte), der den Schatz bewacht. Man findet ihn, indem man

sich an der entsprechenden Stelle genau umsieht. Kaum ist der Bärwulf aufgetaucht, kreift er auch schon an. Doch mit dem Schwert Galbe ausgerüstet, streckt man ihn leicht nieder. Man nimmt den Schatz und kehrt zurück nach Margard. Dort gibt man ihn Ottmar. Dieser gibt sodann auch den Weg zur Wolfshöhle frei und man kann sich direkt in diese begeben. Dort trifft man nun endlich den Priester. Der hat bereits auf einen gewartet und übergibt auch gleich einen magischen Stab.

Nach diesem Treffen begibt man sich nun ins Felsengebirge. Dort versperrt ein heißer Stein den Weg. Um ihn aus dem Weg zu räumen wirft man den Stab dagegen.

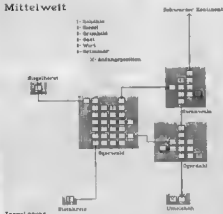
Der Stein ist weg, doch das schreckliche Monster Grindel versperrt den Weg. Es greift zwar nicht an, doch es gibt auch den Weg nicht frei. Diese Situation kann so nicht bleiben. Also benutzt man sein kampferprobtes Schwert Galbe und schlägt auf diese Weise 5 mal auf Grindel ein. Diese Wucht der Schläge verkraftet das Monster nicht und verzichtet sich. Nun ist der Weg frei. Man geht jetzt zur nördlichsten Felsenapitze. Dort schreit man mel laut um sich.

Danach geht man schnell zum Strand, wo der durch den Schrei angelockte Fähmann bereits wartet. Ihm überreicht man das magische Schwert Galbe und als Gegenleistung wird man nach Iselgard gebracht. Diese Stadt durchquert man nun in Richtung Baum der Weißheit. Diesen Baum besteigt man, geht in die Hütte und ruft noch einmal. Dann erscheint zur großen Verwunderung aller der weise und überaus kluge Zauberer Taam.

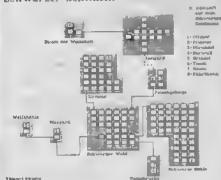
Man hat also an dieser Stelle seine Aufgabe erfüllt. Hier endet nun der erste Teil. Aber wer weiß, ob es nun Taam jemals gelingen wird die Welt zu retten?

Falk Büttner

Mittelwelt



Schwarzer Kontinent



AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alia Atarianer sind deshalb aufgerufen, an ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin
verwendet, erhalten Sie von uns
einen Einkaufsgutschein bis zur
Höhe von DM 20,-

Kennwort Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Wir freuen uns auf Ihre Post

Tips & Tricks

Wie schütze ich am besten meine Basic-Programme gegen die neugierigen Blicke, wenn dies vermieden werden soll? Als erstes sollte an das Basicprogramm folgende Zeile angehängt werden

```
32767 POKE PEEK(138)+255*PEEK(139)+2.0.SAVE
"D:PRGNAME EXT"
```

Jetzt speicherst Du das Programm am besten erstmal wieder mit einem ganz normalen Save-Befehl ab. Jetzt eine neue Diskette bereit halten und das Dos-Menü laden.

Nicht wäre doch, wenn beim Aufruf der Directory einfach nichts drin stehen würde, außer wieviel Sektoren noch frei sind. Dies verleiht dem Programm auch noch einen etwas professionelleren Touch, und daß es sich noch um ein Basic-Programm handelt, kommt jetzt schon vielen Usern gar nicht mehr in den Sinn.

Also formatieren wir erstmal die neue Diskette, gehen dann ins Basic zurück, laden von der anderen Diskette unser Basicprogramm. In der Speicherstelle 4226 steht, wo die Directory sich auf der Diskette befindet. Wir können jetzt einfach z.B. POKE 4226,98 eingeben. Jedoch sollte dieser Poke jetzt auch noch ins Programm eingelügt werden, sofern noch nachgeladen werden soll.

Jetzt kann auch kein Dup mehr oder ähnliches geladen werden. Jedenfalls jetzt noch nicht, denn der Computer sieht ja jetzt an einer ganz anderen Stelle nach der Directory. Restaurieren können wir das ganze, indem wir in die Speicherstelle den Wert 105 schreiben, dies ist wieder der Ausgangswert.

Diese Art und Weise ist zwar sehr umständlich, benötigt viel Zeit, aber das Endergebnis gibt schon ein ganz anderes Bild von sich. Wenn jetzt noch die Reset-Taste auf Kaltstart mittels POKE 580,1 gesetzt wird und die BREAK-Taste per POKE 566,148 außer Kraft gesetzt wird und Fehlererbragen im Programm eingebaut sind, kann nichts mehr schiefgehen, das Programm ist dann nahezu sicher

100%ig sicher ist nichts, aber wenn man bedenkt, daß es sich um ein Basicprogramm handelt, dann kann man nur staunen. Sicherer gegen Listen wird's nur noch per Compilieren.

Markus Rösner

TIPS ZUM TURBO-BASIC-COMPILER

Wer schon häufiger mal sein Turbo-Basic-Programm compiliert hat, wird festgestellt haben, daß der Compiler manchmal nicht alles akzeptiert, was in Turbo-Basic einwandfrei funktioniert. Deshalb hier ein paar Tips zu den problematischen Programmstrukturen und wie man sie so umschreibt, das sie der Compiler annimmt.

1. FOR/NEXT

Diese Schleifen müssen in sich abgeschlossen sein. Bei Strukturen wie dieser

```
10 FOR I=1 TO 3
20 IF I=3 THEN NEXT I
30 ? "ATARI"
40 NEXT I
```

muß es für den Compiler heißen:

```
10 FOR I=1 TO 3
20 IF I=3 THEN 40
30 ? "ATARI"
40 NEXT I
```

2. GOSUB-Varablen sind nicht erlaubt. Also statt

```
100 X=1000:GOSUB 1000
muß man schreiben:
100 X=1000:GOSUB 500
500 GOTO X
```

3. Mehrfacharithmetik wird nicht genauso ausgeführt. Statt zu schreiben

```
100 X(1,I)=X(1,I)+X(1,0)
```

ist folgendes besser geeignet:

```
100 J=X(1,I):J=J+X(1,0)
```

4. Logische Bedingungen werden fehlerhaft ausgeführt. Also nie schreiben

```
100 IF X(1)<>WERT AND (X(1)<>1 OR X(2)<>WERT) THEN 200
```

sondern stattdessen:

```
100 J1=X(1):J2=X(2):IF X1<>WERT AND (J1<>1 OR J2<>WERT) THEN 200
```

5. Sound allein schließt nicht die Tonkanäle. Folgerichtig ist es besser, statt

```
100 SOUND
```

immer zu schreiben:

```
100 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
```

Dies soll dabei helfen, sein Programm schneller compiliert zum Laufen zu bringen, ohne daß man stundenlang nach dem Fehler sucht.

Thorsten Heßing

TIPS & TRICKS von Frederik Holst

In dieser und der nächsten Ausgabe soll sich alles um das Cheaten von Spielen drehen. Diesmal ist es aber nur für die Leute von Freezern interessant, nächstes Mal werden aber auch die normal sterblichen User bedient werden!

Was muß man beim Cheaten von Spielen aber beachten? Zuerst muß man etwas im Spiel haben, das gecheated werden soll. Das ist meistens Energie, Leben, Zeit oder ähnliches. Wichtig ist, daß man die genauen Einheiten kennt, d.h. es reicht nicht bei einem Energiebalken zu sagen: "Das sind irgendwas über Hundert Einheiten." Es muß die genaue Zahl bekannt sein. Hat man etwas Handfestes, dann ist die Sache schon zur Hälfte gewonnen.

Angenommen bei einem Spiel hat man fünf Leben, was macht man nun? Leider ist der Freezer nur ein sehr mangelhaftes Debugginginstrument, wir müssen uns also eines engeren Hilfsmittels bedienen. Zuerst müssen wir aber im Spiel in den Freezer gehen und den gesamten Speicherraum UNGEPACKT, also als BOOT-Disk auf eine leere Diskette schreiben. Wenn das getan ist, verlassen wir das Spiel und laden einen Diskmonitor.

Ich bevorzuge den Dr. Disk XL von Christian Kimm, der wohl zu den besten auf dem PD-Markt gehört. Er hat einen eingebauten Disassembler und zeigt auch die Playerdaten an, ich rate allen Nicht-Freezer-Besitzern sich schon mal das Programm zuzulegen, da wir damit in der nächsten Ausgabe arbeiten werden.

Nachdem wir den Monitor also geladen haben, gehen wir in das Such-Menü und suchen nach dem Wert, den wir zuletzt alle Leben hatten. Leider wird dies nicht nur eine, sondern bestimmt 10 Stellen sein, doch das macht nichts. Wenn wir dann alle Stellen aufgeschrieben haben (Sektor und Byte), dann gehen wir wieder in den Freezer und laden das Spiel von der Boot-Disk. Als nächstes müssen wir möglichst schnell und ohne uns viel zu bewegen ein Leben verlieren! Wenn das getan ist, wieder im Freezermodus abspeichern und den Diskmonitor laden. Jetzt brauchen wir nicht mehr alles abzusuchen, sondern nur die Stellen, die wir uns vorher notiert haben. Wenn es da immer noch mehrere geben sollte, muß die Prozedur nochmals durchgemacht werden, danach hilft nur noch ausprobieren. Wenn Sie dann den Wert ausfindig gemacht haben, setzen Sie ihn testweise auf einen höher, als Sie am Start haben. Nun wieder vom Freezer aus laden, wenn's geklappt hat: Herzlichen Glückwunsch!!!

Das Umsetzen in eine Freezeradresse ist nun einfach und erfolgt nach dieser Formel: Freezeradresse=(Sektor*5)*128+Byte. Sie können es nachprüfen: Gehen Sie

in das Spiel, aktivieren den Freezer und schauen Sie an dieser Stelle nach. Nun können Sie einfach mit >CXXXX<YY die Leben erhöhen, wobei XXXX die Adresse ist und YY der neue Lebenwert. Aufpassen sollte man, daß man die Werte nicht zu hoch setzt, die meisten Spiele hören nach \$7F auf und gehen dann in den Minusbereich!

Viel Spaß nun erstmal mit dem Experimentieren!!!

ACHTUNG: PD 228 Dr. Disk XL DM 7,-

Flinke Bits - Teil I

Ich will hier mal auf die Optimierung von MC-Routinen eingehen. Addition einer Wordvariablen mit einem Byte

VAR EQU \$600

langsam:

CLC	1BTYPE	1 ZYKLUS
LDA VAR	3 BYTES	4 ZYKLEN
ADC #40	2 BYTES	2 ZYKLEN
STA VAR	3 BYTES	4 ZYKLEN
LDA VAR+1	3 BYTES	4 ZYKLEN
ADC #0	2 BYTES	2 ZYKLEN
STA VAR+1	3 BYTES	4 ZYKLEN

...

17 BYTES 21 ZYKLEN

schnell:

CLC	1 BYTE	1 ZYKLUS
LDA VAR	3 BYTES	4 ZYKLEN
ADC #40	2 BYTES	2 ZYKLEN
STA VAR	3 BYTES	4 ZYKLEN
BCC A	2 BYTES	2-4 ZKL.
INC VAR+1	3 BYTES	8 ZYKLEN

A ... *HIER GEHT'S WEITER

14 BYTES 18-21 ZKL.

Die Optimierung hat einen Nachteil, sie verbraucht nämlich immer ein Label. Das kann man allerdings mit Hilfe eines Makros ändern.

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

```

HIINC      MACRO Z
            BCC A&
            INC Z+1
A &        MEND
            ...
            CLC
            LDA VAR
            ADC #40
            STA VAR
            HIINC VAR
            ...
    
```

Anmerkung: Statt dem "&" ist natürlich ein Happy-'a' (<SHIFT>-8) einzugeben (Lokale Label).

INC-WORD: Um ein BYTE zu Inkrementieren (B=B+1) kennt die 6502-CPU einen eigenen Befehl:

```
INC VAR
```

Für WORDS gibt es so etwas nicht (Der 6502 ist ja ein 8-Bit Prozessor). In der Regel schreibt man nun:

```

CLC
LDA VAR
ADC #1
STA VAR
LDA VAR+1
ADC #0
STA VAR+1
    
```

Das sind wieder 17 Bytes und 21 ZYKLEN. Um das zu optimieren möchte ich ein weiteres Makro vorstellen.

WORDINC MACRO W

```

INC W      2 BYTES      8 ZYKLEN
BNE A&     2 BYTES      2-4 ZKL
INC W+1    2 BYTES      6 ZYKLEN
A& MEND
    
```

```

6 BYTES      14-16 ZKL
    
```

Und noch ein Tip: Die Zero-Page Adressierung ist immer 1 BYTE kürzer und 1 ZYKLUS schneller. Man sollte also Variablen, die in zeitkritischen Routinen vorkommen, in die Zero-Page legen. Nächstes Mal geht es um Optimierung durch selbstverändernden Code.

Daniel Pralle (DE-PE Soft)

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 220	Analog Utilities	DM 7,-
PD 221	Copy	DM 7,-
PD 222	Edward's Game	DM 7,-
PD 223	Tron II	DM 7,-
PD 224	Bananademo	DM 7,-
PD 225	Pictures	DM 7,-
PD 226	Basic Programme	DM 7,-
PD 227	Musicsyntax II	DM 7,-
PD 228	Dr. Disk XL	DM 7,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte

Überblick über neue Produkte

PD-MAG Nr. 1	Best.-Nr. PDM 1	DM 9,-
PD-MAG Nr. 2	Best.-Nr. PDM 2	DM 9,-
Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 12,-
WASEO Trilogy	Best.-Nr. AT 277	DM 24,-
KE-Mouse	Best.-Nr. AT 278	DM 59,-
Dialline 23	Best.-Nr. AT 276	DM 10,-
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 24,-
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 24,-
Final Bottle	Best.-Nr. AT 271	DM 19,-
Mad Stone	Best.-Nr. AT 272	DM 24,90
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 24,90
Animation Station	Best.-Nr. AT 248	DM 298,-
Mouse-Switcher	Best.-Nr. AT 273	DM 59,90
Sound-Monitor	Best.-Nr. AT 260	DM 29,90
PC/XL Convert	Best.-Nr. AT 274	DM 29,90
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 19,-
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 49,-
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 39,-

Günstige Sonderangebote

Pack Player's Dream I, II u. III	AT 206	DM 45,-
Gigablast, Monster Hunt und Laser Robol		DM 75,-

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Leserfragen - Antworten

Detlef Kutzera fragt:

Ich habe mir vor einiger Zeit das SAM Paket zugelegt und bin damit sehr zufrieden, da ich mit dem Programm den größten Teil meiner Schreibarbeiten erledigen kann.

Zeichensatz

Der Grund, daß ich mich an Sie wende, ist der: Ich möchte gerne den Zeichensatz im SAM Budget ändern, aber leider habe ich es mit allen Möglichkeiten versucht - aber vergebens. Darum bitte ich Sie mir einen Rat zu geben, wie ich zum Ziel kommen kann.

Antwort:

Zum Ändern des Zeichensatzes im SAM Budget gehen Sie so vor:

Sie laden das File ZS4BIT.DAT, das sich auf der selben Disk wie BUDGET.ACC bzw. BUDGET.OBJ befindet mit Hilfe des SAM Chareditor Mono. Hier können Sie den Font beliebig verändern.

Wenn Sie alles was Sie wollen verändert haben, speichern Sie das File wieder ab. Beim nächsten Laden von SAM Budget muß dann der neue Zeichensatz zu sehen sein. Auf dem Drucker erscheinen natürlich die herkömmlichen Zeichen (Beachten Sie, daß sich auch auf der Systemdisk ein ZS4BIT.DAT Zeichensatz befindet. Dieser wird von den anderen Programmen benutzt und ist eigentlich der selbe.)

OPEN-Befehl

Peter Landgraf fragt:

Liebe Freunde,

Ich habe jetzt erst angefangen mich mit QUICK zu beschäftigen. Einige BASIC Programme, in QUICK übersetzt, laufen. Außerdem ist mir der OPEN-Befehl in BASIC bzw. QUICK

nicht völlig klar. Immer wenn man etwas bestimmtes braucht, gibt die Literatur gerade dort nicht erschöpfend Auskunft.

Vielleicht können Sie mir die Parameter nochmal genau beschreiben.

Antwort:

Der OPEN-Befehl in QUICK verhält sich wie der in BASIC (abgesehen vom Nummernzeichen vor der Kanalnummer). Die folgende Tabelle zeigt, welche Parameter Sie bei welchem Gerät angeben können.

OPEN #Kan,BetrAusdr,FktAusdr,Ger

Gerät 'C':

BetrAusdr: 4 = Lesen, 8 = Schreiben, FktAusdr: 0 = große Pausen, 128 = kleine Pausen

Gerät 'D':

BetrAusdr: 4 = Lesen, 8 = Dr. lesen, 8 = neues File schreiben, 9 = einhängen, 12 Lesen + Schreiben, FktAusdr: Keine Wirkung

Gerät 'E':

BetrAusdr: 8 = Ausgabe aus Bildschirm, 12 = Eingabe von Tastatur, 13 = beides, FktAusdr: Keine Wirkung

Gerät 'K':

BetrAusdr: 4 = Lesen, FktAusdr: Keine Wirkung

Gerät 'P':

BetrAusdr: 8 = Lesen, FktAusdr: 0 = normal, 83 = liegende Zeichen auf ATARI 820.

Gerät 'R': RS232 Schnittstelle

Gerät 'S':

BetrAusdr: +8 = schreiben ja, +4 lösen ja, +16 Textfenster ja, +32 Nicht löschen, FktAusdr: Grafikbetriebsart

Bitte beachten Sie die
Seiten 40 und 41.

Farben ändern

Frank E. Fuhlert schreibt:

Da ich mir
zuletzt
S A M
V1.25



zugelegt habe, um mit dem Patcher die Farben zu ändern, nun noch eine Frage:

Mit dem angegebenen Beispiel (in der SAM Patcher Anleitung) lassen sich nur die Farben im SAM Hauptmenü ändern. Wie funktioniert das bei den einzelnen anderen Programteilen?

Wie wird der Zeichensatz im Texter geändert? (Der Texter benutzt nicht das File ZS4BIT.DAT).

Antwort:

Wie Sie richtig bemerkt haben ist es tatsächlich nicht möglich mit dem Patcher die Farben in anderen Programteilen als im SAM Hauptprogramm zu ändern.

Es ist allerdings mit größerem Aufwand möglich die Farben von Hand in den jeweiligen Files der anderen Programme mit einem Disk-Editor zu ändern.

Sie müssen dazu in jedem der OBJ-Files mit dem Editor nach dem Auftreten der Assemblerbefehle LDA Wert bzw. LDX Wert, STA 708 bis STA 712 suchen. Die Assemblerbefehle entsprechen den folgenden Bytes im File

LDA wert = 169 wert = \$a9 wert

LDX wert = 162 wert = \$a2 wert

STA adresse = 141 +2 byte adresse = \$8d + adr

STX adresse = 141 +2 byte adresse = \$8e + adr

Die Befehle tun das Folgende: LDA bzw. LDX lädt den Farbwert in

Kommunikationsecke

Danke auch für das Rückporto! Es ist toll, daß Du daran gedacht hast!

Thorsten Heibing (WASEO)

Noch einmal MyDOS

Herr Berger äußerte im letzten Atari-Magazin Probleme mit MyDOS. Dazu ist zu sagen, daß MyDOS nur korrekt funktionieren kann, wenn es richtig konfiguriert wurde. Bei einer 1050 kann man die Frage nach "Is Drive configurable" mit "N" beantworten, bei einer XF551 benötigt man folgende Einstellungen:

"High capacity drive?" - N <RET>

"Is drive double sided?" - Y <RET>

"Tracks/side?" - 40 <RET>

"Step rate?" - 0 <RET>

Danach sollte es nach menschlichem Ermessen funktionieren. Florian

ein Register und STA adr bzw. STX adr kopiert diesen Wert dann ins Farbregeister.

Um also die Hintergrundfarbe zu ändern, müssen Sie nach STA 712 (\$8d \$2 \$c8) bzw. STX 712 (\$8e \$2 \$c8) suchen. Davor muß dann der LDA oder LDX-Befehl stehen (\$a9 wert bzw. \$a2 wert). Wert ist dabei z.B. 14 = \$E für weißen Hintergrund. Diesen Wert ändern Sie dann ab, um eine andere Farbe benutzen zu können.

Soweit ich weiß, benutzt SAM Texter doch ZS4BIT.DAT als Zeichensatz. Änderungen an diesem müßten also auf dem Bildschirm zu sehen sein. Probieren Sie das doch mal aus. Auf dem Drucker hat das natürlich keine Auswirkung. Beachten Sie aber, daß Sie SAM erst neu booten müssen, bevor der neue Zeichensatz benutzt wird.

News aus dem Internet

Inzwischen haben sich eine Reihe von Usern bei uns gemeldet, die gerne aktuelle News aus dem Internet zum Thema 8bit ATARI lesen möchten. Leider vergaß ich darauf hinzuweisen, daß diese Infos in Englisch vorliegen. Deshalb meine Frage: Hat jemand etwas dagegen 1 Seite im ATARImagazin in englischer Sprache zu sehen? (So kann man wenigstens mal seine Englischkenntnisse auffrischen bzw. nutzen).

Harald Schönfeld

WASEO-Publisher

Hier ein paar Antworten auf einen Brief von Frank Beate aus Dresden:

Hallo Frank!

Vielen Dank für Deinen Brief, auch im Namen vom Verlag Werner Rätz, der mich beauftragt hat, auf Deine Fragen zu antworten.

1. Der Ausdruck beim WASEO-Publisher funktioniert deshalb nicht, weil das Programm einen EPSON-kompatiblen Drucker voraussetzt. Der ATARI XMM801 ist dies jedoch nicht, das

heißt, er hat einen ganz anderen Befehlssatz. Auf der DISK-LINE Nr. 14 haben wir ein sehr gutes Ausdrucksprogramm namens AT 1029 HARDCOPY SPEED, das zwar für den ATARI 1029-Drucker geschrieben wurde, aber da der Befehlssatz nicht anders ist, müßte ein einwandfreier Ausdruck mit dem Programm möglich sein. Einen einzelnen Druckertreiber für den XMM 801 gibt es deshalb nicht, weil er zu den meisten Ausdrucksprogrammen mitgeliefert wird.

2. Das Problem mit TEXTPRO wird an den Schreiber des TEXTPRO-Workshops, Rainer Hansen, weitergeleitet. Weitere Mitteilungen erhältst Du dann von ihm.

Aktive Teilnahme erwünscht

Wichtig ist, daß fast alle aktiv am ATARI magazin teilnehmen.

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

- 1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
- 2) Tips & Tricks
- 3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
- 4) Programmierwettbewerb
- 5) Kleinanzeigen

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Sie gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer,
wir erwarten Ihre Post!

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben
ins ATARI megezin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Demit auch Sie immer des richtige Blett heben, schreiben Sie unell!

Egel ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken,
einer selbst erstellten Computergrefik oder endere interessante Dinge hen-
delt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lessan!!!

Kennwort: Kommuniketlonsecke

Preisauusschreiben

Lösung: Die richtige Lösung lautetets DM 3,-

Die neue Preisfrage: Wer gewann bei den Frauen die French Open im Tennis?

Einsendeschluß ist der 4. August 1993

Die Gewinner des letzten Preisauusschreibens

Den Gutscheine in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Andreas Tartz

Die nlichsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:
Gerg Qutschalle, Sebastian Wodarski, Karl-Heinz Weimar,
Eckhard Haupt

Je 2 PD-Disketten gehen an: Uwe Jacob, Dieter Rimpf,
Falk Möckel, Markus Altmann, Andreas Müller, Bernd
Trippe, Bodo Axer, Olaf Pötsch, Frank Erler, Uwe Hauter,
Robert Kern, Jörg Reichardt, Peter Karbe, Ulrich Thiele,
Bernd Rebenitsch.

PREISE

Zu gewinnen gibt ae:

1. Preis Gutscheine im Wert von DM 30,-
- 2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-
- 6.-10. Preis 2 PD'e nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Boulder Dash

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich bestellte bei Ihnen vor einigen Tagen eine Programmdiskette. Dieses Programm entdeckte ich im Atari-Magazin Nr 3/93. Auf der Rückseite der Diskette sollen sich weitere Bilder zu dem bekannten "Boulder Dash" befinden.

Leider fehlt mir nun jegliche Beschreibung, um diese Bilder mit dem Originalprogramm zu komplettieren. Ich habe daher folgende Frage

Was muß ich nun genau tun, damit das Programm mit den neuen Bildern läuft? Da ich ein relativer Neuling auf dem Gebiet des Programmierens bin, würde ich mich sehr freuen, wenn Sie vielleicht eine Antwort auf meine Frage geben könnten.

Sie könnten ja meine Frage auch an weitere User weitergeben. Eventuell kann mir der eine oder andere Atariuser einen Tip oder Rat geben.

Christien Quandt, Wilhelmsruher
Damm 113, 1000 Berlin 26.

WASEO-Publisher

Sehr geehrter Herr Rätz und PPP-Redaktion

Als Erstes möchte ich meine Freude über das ATARI Magazin ausdrücken und hoffe natürlich, daß es noch lange bestehen bleibt. Die Workshops finde ich sehr gut, besonders für jemanden der nicht jeden Tag Zeit hat sich an den Computer zu setzen (z.B. aus Berufsgründen), um sich allein durch die Programme zu wühlen.

Ich habe, seitdem ich Mitglied bin, schon sovieler Programme bei Ihnen bezogen, daß ich noch nicht einmal die Hälfte richtig ausprobieren habe

Zur Zeit bin ich gerade mit TEXTPRO 1.1 beschäftigt. Dazu gleich eine Frage. Sind die Erklärungen im TEXTPRO-4.54 Workshop auch für die Version 1.1 zu gebrauchen oder gibt es da Unterschiede?

Jetzt eine Frage zum WASEO Publisher: Woran oder wie erkennt man in welchem Format (Graphic Mode) ein Photo sich befindet (erstellt wurde), da der Photopräsentor (WASEO Designer) die Bilder immer in der gleichen Größe zeigt, egal in welchem Graphicmode es erstellt wurde

Gibt es eine Möglichkeit eine Graphik zu erstellen, unter Ausnutzung des gesamten Bildschirms und sie dann zu verkleinern?

Soviel erstmal zu meinen Fragen.

Anbei schicke ich Ihnen meine MEGAFont 1.0 Disk, um die MEGAFont Version 2.06 aufzukopieren. Der Betrag von 15,00 DM ist im beiliegenden Scheck enthalten.

Könnten Sie eventuell die beiliegende WASEO Designer Disk überprüfen? Beim Pageprinter bekomme ich jedesmal eine Error-Meldung, wenn ich die Seite ausdrucken will (Error 136).

Manfred Petersen, Donaustraße 18,
1000 BERLIN 44.

VIDIG 3000

Sehr geehrter Herr Rätz
u. PPP-Team

Vielen Dank für die bisher immer so schnelle Bearbeitung meiner Bestellungen. Ich finde es sehr gut, daß es jetzt die Workshops von TextPro, Waseo Publisher, Desktop Atari und MyDos im Atari Magazin gibt, denn es sind ja nicht alles Computer-Profis unter uns Atariern...

Wenn Ihr wieder Produkte für den ST-Computer in Euer Angebot nehmt, kann man ja bald damit rechnen, daß das Atari-Magazin wieder so wird wie die alten Ausgaben des AMI

Desweiteren suche ich Unterlagen für meinen Atari 1029-Drucker. Könnt Ihr mir helfen? Ich suche außerdem weitere Literatur (Bücher, Hefte und Unterlagen). Ich würde mich freuen,

wenn Ihr mir in dieser Sache ein Angebot machen könnt. Desweiteren suche ich XL/XE User in um Nordhausen/Harz/Thüringen. Wenn möglich würde ich auch einen 8-Bit Club gründen.

Was ist mit dem VideoDigiizer "Video 3000" geworden? Gibt es ihn schon oder wird er noch entwickelt? Wenn er herauskommt, bringt Ihr dann einen Testbericht im Atari-Magazin?

Am Schluß bitte ich Euch meinen Brief im Atari-Magazin abdruckten. Also bis zum nächsten Mal

Henryk Menzel, Bahnhofstr. 30,
99734 Nordhausen

PPP: Was den VIDIG 3000 betrifft gibt es noch nichts Neues im Moment ist das Projekt an Markus Rösner übergegangen. Sobald sich etwas tut, werden wir natürlich darüber berichten.



Reparatur

Sehr geehrter Herr Rätz,

Ich möchte Ihnen mit diesem Brief mitteilen, daß ich Ihre Bemühungen um den Atari XL/XE sehr schätze, wenngleich ich neben dem Atari 800XL, den ich bis vor kurzem noch des öfteren benutzte, einen Amiga 2000 besitze. Ich würde auch Ihre Angebote teilweise gerne annehmen, wenn mich meine Atari 1050 (mit 1050 Turbo-Erweiterung) nicht im

Kommunikationsecke - Leserecke

Stich gelassen hätte. Wenn man sie anschaltet, leuchtet zwar die Power-LED auf, aber der Floppy-Motor läuft nicht wie gewohnt an. Es lassen sich daher keine Daten mehr laden.

Ich möchte Sie deshalb fragen, ob eine Reparatur möglich und zugleich erschwinglich ist. Ich würde die Reparatur auch selbst durchführen, wenn ich die nötigen Schaltpläne hätte und wenn die Ersatzteile überhaupt erhältlich wären.

Ist die Reparatur nicht möglich, wäre eine Neuanfertigung einer gebrauchten und v.a. funktionierenden Atari 1050 erwägenwert, wobei der Preis bei max. 100 DM liegen sollte. Ich hoffe, Sie können mir in dieser Sache behilflich sein.

Martin Nüttgens, Daserstraße 25, 8000 München 70.

Anregungen

Robert Kern aus Warntal hat ein paar Vorschläge

Hallo Herr Rätz,

„Das Magazin ist ganz gut, trotzdem ein paar Vorschläge. Listing des Mo-

nats, Tests von Programmen die nicht in Eurer Liste sind, Interviews, geplante Programme, Workshop zu einem Musikprogramm.

Sie fragen, welches Programm ich gerne hätte, nun "Wizard of War" würde ich gerne haben. Wie sind da die Chancen?

PPP: Im Moment sehr schlecht!

Eine Frage zum Atari Desktop: Kann man die Seiten auch irgendwie in doppelter Dichte ausdrucken? Diese sind manchmal etwas zu hell. Übrigens kann ich dieses Programm nur empfehlen. Es ist bedienungsfreundlich, aber man benötigt eine gewisse Einarbeitungszeit.

Im Atari-Magazin 6/92 fragt Herr Gerhard Roth aus O-Sonnenberg nach geschäftlich nutzbaren Programmen. Hier eine Adresse:

Deposoft Detlef Pohl, Kottwitzstr 13, 2400 Lübeck 1

Er verkauft noch XL/XE Software, z.B. Fakturerprogramm, Konto-Meister, Lohn-Meister, Wertpapier-Assistent, Vokabeltrainer und ein paar Spiele

Zwei Grad Süd

Jetzt noch eine Lösung zu dem 1:2-3 Adventure "Zwei Grad Süd" aus dem 8-Bit-Mag Nr.13:

Teil 1:

1,1,3,2,3,1,3,3,2,2,3,1,2,1,1,1,1

Teil 2:

1,1,2,3,1,1,3,3,2,2,2,1,2,1,1,3,2,3,2,2,1

Übrigens habe ich das Briefpapier mit dem ATARI-DESKTOP erstellt.

So beende ich den Brief und hoffe noch auf viele neue Sachen aus dem Hause PPP. Weiter so!!!

Thema ATARI magazin

Ein Brief von Eckhard Haupt:

Bei dieser Gelegenheit möchte ich auch mal was zum Thema ATARI-MAGAZIN loslassen.

Als langjähriger Nutzer eines 800XE's finde ich immer noch in jeder Ausgabe des Magazins etwas Brauchbares für mich. Ich denke da an einige Workshops (MyDOS, WASEO Publisher, Desktop Atari) und Tips & Tricks z.B. die Druckeranpassungen an den XMM801. Auch solche Artikel wie von Klaus Peters "Assemblerprogramm der Ausgabe 3/93" sind mal ganz interessant für mich - obwohl ich

Sommerachlußverkauf ST - GAMES

Praissenkung - solange Vorrat reicht!!!

Manhunter 1 - New York	Best.-Nr. RST 1	DM 29,90
Police Quest 2	Best.-Nr. RST 2	DM 29,90
Space Quest 1	Best.-Nr. RST 3	DM 29,90
Space Quest 2	Best.-Nr. RST 4	DM 29,90
Space Quest 3	Best.-Nr. RST 5	DM 29,90
Hoyle's Book of Games 2	Best.-Nr. RST 7	DM 24,90
Conquest of Camelot	Best.-Nr. RST 8	DM 29,90
Codename: Iceman	Best.-Nr. RST 9	DM 29,90
The Colonel's Bequest	Best.-Nr. RST 10	DM 29,90
The Pawn	Best.-Nr. RST 13	DM 24,90
Guild of Thieves	Best.-Nr. RST 14	DM 24,90
Jinxter	Best.-Nr. RST 15	DM 24,90
Championship Wrestling	Best.-Nr. RST 18	DM 24,90

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach, wir würden uns über Ihre Beteiligung freuen.

Power per Post, Postfach 1840, 75006 Bretten

Themenvorschlag

ST im ATARI magazin aufnehmen?

JA / NEIN

Kommunikationsecke

schon länger in Assembler programmiere

Nur alles, was die Computerspielszene betrifft, ist nicht so mein Fall. Sicher gibt es viele User, für welche diese Beiträge interessant sind, sie sollen auch erhalten bleiben, zumal sie immer noch besser als Kochrezepte sind.

Was ich im Magazin vermisst sind Anregungen für Hardwarebasteleien, z.B. die Einbindung einer Echtheitsuhr, die Funktionsklärung einer Mouse mit möglichen Anwendungen in einem Programm (gut finde ich die SPRINT XL), Erweiterungen am Systembus der Rechner oder das Thema EPROM-Programme usw. Das alte Atari-Magazin ging da eher mal auf so ein Thema ein. Nichtsdestotrotz werde ich es noch eine Weile mit dem heutigen Atari-Magazin aushalten.

Zum Thema ST ist meine Meinung, solange der "Kleine" nicht kürzer kommt, ist es mir recht, wenn der ST mit aufgenommen wird.

Druckerproblem

Sehr geehrter Herr Rätz,

zunächst herzlichen Dank für die schnelle Zusendung des Treueprogramms. Ich habe den "WASEO-

Publisher" gewählt, wobei mir die ausführliche Beschreibung durch Thorsten Heibing in den letzten Ausgaben des ATARI-Magazines zu Gute kommt. So konnte ich auch viele Möglichkeiten ohne Probleme versuchen.

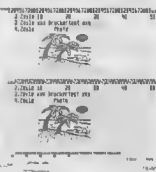
Leider komme ich jedoch mit dem Ausdruck nicht zurecht. Ich nutze für meinen 800XL eine Floppy XF 551 und einen Drucker "Präsident 6320" von ROBOTRON mit ATARI-Interface. Der Drucker ist EPSON-kompatibel und arbeitet z.B. beim STAR-Textor in allen Details ohne Probleme. Beim Ausdruck mit dem WASEO-Publisher komme ich trotz umfangreicher Änderungen der DIP-Schalterstellungen mit dem Drucker nicht zurecht.

Auf dem als Anlage beigefügten Probeausdruck ist folgendes ersichtlich:

Die erste Druckerzeile mit 4x4 Pixel wird nach Einschalten des Druckers normal ausgedruckt. Der anschließend erforderliche Wagenrücklauf erfolgt bis zur Spalte

26 (unter Berücksichtigung der 8 Pixel, die am Anfang und Ende freibleiben). Alle weiteren Wagenrückläufe setzen den Zeilenanfang zwischen die Spalten 28 und 29, wobei der Rest der Zeile jeweils verloren geht. Änderungen der DIP-Schalterstellungen für automatische Wagenrücklauf und Zeilenschaltung wirken sich auf den Ausdruck nicht aus. Beim Ausdruck in A6-Format sind die Druckfehler noch offensichtlicher.

Leider kann ich das Druckerprogramm des WASEO-Publishers nicht verfolgen, da ich die Maschinensprache nicht beherrsche. Ich bitte Sie deshalb um Hinweise, ob für den ROBOTRON-Drucker eine besondere Anpassung bzw. eine Programmänderung erforderlich ist, in der Annahme, daß ich nicht der einzige User



TAAM - TAAM - TAAM - TAAM

Liebe Adventure-Freaks, TAAM ist eines der besten Adventures auf dem Markt.

Leider haben sich einige Ungereimtheiten im Programm eingeschlichen. Zwar ist eine direkte Lösung möglich, aber auf Grund der vielen Möglichkeiten, die in so einem umfangreichen Adventure stecken, kann es bei manchen Aktionen Probleme geben.

Daher machen wir Ihnen heute ein Angebot, damit Sie die neue überarbeitete Version bestellen können.

Sie schicken uns die Diskette 2 (und nur diese) und 4,- DM in Bargeld/Briefmarken für Porto und Versand zu.

Wir kopieren Ihnen die neueste Version, und schicken Ihnen diese und einen Gutschein in Höhe von DM 4,- zurück.

Diesen Gutschein können Sie bei der Bestellung der Fortsetzung von TAAM (der Autor arbeitet schon intensiv daran) einlösen. So bekommen Sie also wieder Ihre DM 4,- zurück.

mit diesem Drucker bin.

Eine weiteres Problem zum "Laden von MB-Programmen" im Magazin 3/93: Das kleine Hilfsprogramm hat mich gereizt. Leider ist es mir nicht gelungen ein MS-Programm vom BASIC aus zu laden, wobei mir die Aufgabe der Zeile 101 nicht klar ist. Vielleicht haben Sie auch dazu noch einen Tip.

Ansonsten freue ich mich jedes Mal über Post von PPP und möchte auch in Zukunft nicht auf diesen Service verzichten. Ihnen und Ihren Mitarbeitern dafür ein herzliches Dankeschön. Wolfgang Drauschke, Kirschweg 51, 0-4850 Weißenfels.

Leserecke - Kommunikationsecke

Umsteiger

Hallo Freundel!

Leider muß ich Euch mitteilen, daß ich auf einen MS-DOS Rechner umgestiegen bin.

Da mir mein "alter" XE aber noch zu schade zum Wegschmeißen ist, suche ich jetzt speziell nach Steuerungsanwendungen für ihn (Lichtsteuerung, Heizungssteuerung, und ähnliches...).

Was gibt es dafür (Hardware/Software/Know How) bei Euch oder sonst auf dem Markt?

Wolfgang v. Pluto-Pr., Finkenweg 69, 2054 Geesthacht.

PD-MAG

Hallo Atari-Freunde und Regionalgruppen!

Seit der letzten Ausgabe des Atari-Magazins gibt es auch das PPP-PD-Mag. Ich möchte Euch alle an dieser Stelle darum bitten, Euch an diesem Mag zu beteiligen.

Viele von Euch haben sicher schon interessantes mit dem 8-Bit Atari gemacht, andere sind auf der Suche nach Rat.

Wenn alle an einem Mag mithelfen, wird allen gedient. Der Programmierer erhält Anerkennung für seine Arbeit, der Einzelne wertvolle Hilfe usw.

Macht mit und sorgt dafür, daß der Atari nicht verschwindet. Bitte schreibt an:

Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2. Vielen Dank!

ST im Atari-Magazin?

Ich weiß natürlich nicht, wie ihr darüber denkt, aber ich muß hier ganz klar sagen, daß ich gegen einen ST-Teil im Atari-Magazin bin. Es gibt genügend ST-Magazine, aber nur eines für die 8-Bit Atari. Ich finde, der ST hat hier nichts zu suchen. Ich

hoffe ihr teilt diese Meinung. Long live Atari 8-bit!

Sascha Röber

ST-Magazin

Sebastian Wunderlich aus Bad Elster hat einen Vorschlag für die Atari ST-User:

Sehr geehrter Herr Rätz!

Viele Grüße aus Bad Elster, an Sie und ihr Team. Ich bin eindeutig dagegen, daß der Atari ST aufgenommen wird, weil das neue Atari-Magazin bis jetzt nur für die XL/XE User da war und es auch bleiben soll. Ich abonniere das Atari-Magazin für die XL/XE Computer und nicht für die ST.

Irgendwann müssen im Atari-Magazin wichtige und super Artikel oder Beiträge dem ST Platz machen, das könnte den ST Usern so passen. Deshalb setze ich mich für ein Atari ST freies Atari-Magazin ein und will, daß es so weiter läuft wie bisher.

Nöch ein kleiner Tip von mir an die ST-Gemeinde: setzt Euch zusammen und stellt doch auch so eine wunderschöne Zeitschrift zusammen und erhaltet zum Schluß ein ST-Magazin



Gute ST-Games

Sebastian Wodarski aus Neuhausen schreibt

Sehr geehrte Redaktion,

zu Beginn meines Briefes möchte ich Ihnen mein Lob für das Atari Magazin aussprechen. Ich finde es sehr interessant, was es noch für Ataris "Klei-

nen" alles gibt.

Aber nun zum eigentlichen Thema meines Schreibens. Ich möchte mich der Meinung Andreas Rotzolls aus der Mai/Juni Ausgabe anschließen. Ich finde es sehr wichtig, den Atari ST mit in das AM aufzunehmen, da er tatsächlich langsam "ausstirbt". Es gibt nämlich immer noch gute Spiele und Anwendungen für den ST, nur seit neuestem machen sich die Programmierer keine Mühe mehr neue Sachen zu schaffen. Das ist sehr schade.

Nein zum ST!

Lothar Reichardt, Hünfelden 1, schreibt folgendes

Nur zu gut erinnere ich mich an die Atari-Zeitung (Ausgabe 1987-89). Was zuerst im "gesunden" Verhältnis zunehmender stand (je zur Hälfte 8-Bit/16-Bit), entwickelte sich zunehmend zu einer reinen ST-Zeitung. In den letzten Ausgaben war der 8-Bit-Anteil höchstens 20 %.

Um dem vorzubeugen - sage ich nein.

Es gibt andere Möglichkeiten für die Atari-St-Freunde. Kerstadt bietet eine große Auswahl an Programmen sowie PD's. Wer am Kabel angeschlossen ist oder über die "Schüssel" seine Satellitenprogramme empfängt, hat die Möglichkeit wöchentlich 1 Gigabyte kostenlos zu beziehen. Er benötigt lediglich einen Receiver, der ca. 300,- DM kostet. Spätestens in einem Jahr haben sich die Unkosten bezahlt gemacht.

Vorschläge

Barbara Klamt aus Sarstedt schreibt in ihrem Brief: Atari-Magazine der "neueren Art"

Sehr geehrter Herr Rätz,

herzlichen Dank an Sie und Ihre Mitarbeiter/innen für die schnelle und ordnungsgemäße Ausführung meiner Bestellung. Besonders gefreut habe ich mich darüber, daß Sie doch noch

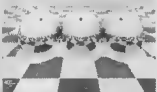
AM - Kommunikationsecke

ein Atari-Magazin Nr. 2/93 für mich "aufreiben" könnten. Einfach super!

Diese "neuen" Atari-Magazine, die zwar nur über den Versandhandel zu beziehen, dafür aber ausschließlich dem Atari 800 XL gewidmet sind, gefallen mir übrigens sehr viel besser als die "ganz alten XL/ST-Magazine". Okay, diese alten Hefte konnte man zwar an (fast) jedem Kiosk kaufen, dafür war aber beinahe die Hälfte des Magazins für mich ohne Nutzen, da mich über den Atari ST eben nichts interessiert hat!

Also, so wie die Atari Magazine jetzt sind, ist es wirklich o.k. Ganz besonders gut finde ich die Workshops "TextPro+", "WASEO-Publisher", "GTIA-Magic" und "MyDos". Aber auch der Praxistest "Atari Desktop" war sehr aufschlussreich für mich. Ich freue mich, daß diese Workshops fortgesetzt werden.

Einige Anregungen/Verbesserungswünsche hätte ich aber für die weiteren Atari-Magazine trotzdem vorzubringen:



1. Der erste Punkt betrifft die Kommunikationsecke im Atari-Magazin. Dort stellen Atari 800 XL-User häufig Fragen, die auch für mich hochinteressant sind, weil bei mir beim Arbeiten mit diesem Computer häufig die gleichen Fragen und Probleme auftreten. Um so ärgerlicher ist es dann für mich, wenn ich als Antwort lesen muß "...vielleicht weiß ein Leser einen Rat auf diese Frage. Wer helfen kann, schreibe bitte an folgende Adresse...". Tja und damit hatte ich als Leser(in) leider nichts von der Frage. Ich würde mich sehr freuen, wenn

Sie, ein Mitarbeiter (meinetwegen auch Leser) die Fragen für alle Leser beantworten könnten. Dann würde nicht nur der "Fragensteller" davon profitieren, sondern alle Leser des Atari-Magazins. Das wäre toll!

PPP: Manchmal funktioniert dies auch, und wir können einige Antworten im Heft abdrucken. Siehe auch Leserfragen-Antworten am Anfang der Kommunikationsecke.

2. Wäre es möglich, in einer der nächsten Ausgaben des Atari Magazins nochmal die Inhalte der "Disk-Line" Nr. 1 - 19 vorzustellen? Denkbar wäre die Kurzform wie z.B. die PD-Beschreibungen im PD-Katalog. Ich habe über die einzelnen angebotenen Disk-Lines nämlich keine Liste (leider)!

PPP: Werden wir in einer der nächsten Ausgabe, vielleicht zusammen mit den Quick Magazinen, sicherlich machen.

3. Freuen würde ich mich auch über Kurzbeschreibungen über bestimmte Programme aus Ihrem Sortiment (Angebotsseite S. 27 aus dem Atari-Magazin Nr. 2/93), z.B. über die Programme "FiPlus 1.0", "Video-Order XXL", etc., in den folgenden Ausgaben des Atari-Magazins.

PPP: Sicherlich haben Sie den Brief vor der Ausgabe 3/93 geschrieben. In dieser Ausgabe finden Sie denn neuen 8-Bit-Hauptkatalog.

So, das waren meine Anregungen und Wünsche bezüglich des Atari-Magazins. Nun habe ich noch eine Frage:

Ist die Qtec-Maus, Best.-Nr. AT 165 nicht mehr in Ihrem Programm? Ich vermisse diesen Artikel jedenfalls in der PPP-Angebotsseite (S. 27) im Atari-Magazin Nr. 2/93 (dies ist jedoch nur eine Anfrage, noch keine Bestellung).

PPP: Ja, die Qtec-Maus konnten wir leider nicht mehr aufreiben. Aber die mauslose Zeit ist nun vorbei. Lesen Sie dazu den Bericht über die neue

Maus in diesem Heft.

Vielen Dank, daß Sie sich die Zeit genommen haben, um meinen ganzen Brief zu lesen. Er ist übrigens mit dem PD-Programm "Speedscript" erstellt worden.

Eine Bitte zum Schluß: Könnten Sie auch in einem der Atari-Magazine eine Liste über die Bücher (also echte, reine Literatur) über den Atari 800 XL abdrucken, die man über Ihren Versand noch bestellen kann?

PPP: Leider haben wir im Moment keine Bücher mehr in unserem Angebot. Die Verlage haben schon lange keine Atari-Bücher mehr in ihrem Programm.

A(ha)-Post

Sacha Hofer aus Bern schreibt

Hello PPP!

anbei die Verlängerung der Mitgliedschaft. Es hat mich schon ein wenig betroffen, daß die Deutsche Post die Auslandsendungen so hoch taxiert. Ich glaube, daß die Hälfte schon genug gewesen wäre. Na ja, die Post macht halt was sie will. Ich hoffe zumindest, daß meine Verlängerung morgen eintrifft, denn der Brief ist ja A-Post (das war eben eine der Rosenkneben der Schweizer Post ...).

Das mit dem PD-MAG finde ich nicht schlecht. Ich werde es daher mal abonnieren. Ich hoffe, daß es hält was es verspricht. Reaktionen werden auf jeden Fall folgen.

Nun zum Diskussionssthema ST im Atari Magazin...

Ich besitze selber 2 ST Computer. Es stimmt zwar, daß das frühere Atari Magazin sich auch mit dem ST befaßte, und das war auch gut so, ich finde nun aber, daß dieses Magazin sich nur um die 8-Bit Ataris kümmern sollte. Es gibt genügend Zeitschriften für den ST, auch wenn einige nächstes Jahr nicht mehr erscheinen. Es gibt zwar auch noch andere Zeitschriften für den XL/XE, aber wir

AM - Kommunikationsecke

sollten nicht vergessen, daß diese Magazine alle 2 Monate erscheinen (wie das Atari magazin). Nun, 6 Ausgaben sind nicht so viele wie 12. Ich befürchte daher, daß wenn der ST auch im Atari Magazin behandelt würde, es passieren könnte, daß man schlicht und einfach zu wenig behandeln würde und man daher riskiert, oberflächlich zu werden. Das würde vor allem dem XL/XE schaden.

Der ST ist zwar langsam am Ende, aber es gibt im Moment immer noch sehr viele ST User. Große ST Zeitschriften werden daher noch einige Zeit überleben können. Ich glaube daher, daß eine Aufnahme des ST zu diesem Zeitpunkt noch zu früh ist. Wir sollten daher abwarten und zu einem späterem Zeitpunkt noch einmal darüber diskutieren. Wir wollen ja nicht eine neue ST Zeitschrift machen und den XL/XE endgültig begraben!

Mit XL/XE Grüßen,

Sacha Holer

BOOT-Verhalten

Thomas F. Backa schreibt:

Wort Herr Rätz!

Im letzten ATARImagazin wurde zu einem früheren Tip von mir, das Centronics-Interface betreffend, eine Anfrage gestellt. Demals habe ich das schlechte BOOT-Verhalten meines 130XE:320KRAM in Verbindung mit dem COMPYSHOP Interface und eine Lösung auf Basis der Interfacehardware beschrieben. Ein IC 2764

ist demnach im 800XL/XE bzw. 130XE nicht auffindbar. In einer der Ausgaben des COMPYSHOP-Magazins war allerdings folgender Tip enthalten, der das Problem der langen Ausschaltzeit des Rechners beheben soll: ein RAM-Baustein muß durch einen gleicher Art mit niedrigerer Zugriffszeit ausgetauscht werden. Dadurch sollen beim Ausschalten die im RAM stehenden Daten schneller zerstört werden und beim Einschalten zumindest 1bit ein anderes Muster aufweisen.

Vielleicht kann ein anderer User auch die entsprechende Ausgabe des CSM angeben. Ich habe mein ATARI-System jetzt aufgelöst und kann deswegen keine genaueren Angaben dazu machen. Es wäre jedenfalls besser, dort nochmals nachzulesen, welche eventuellen Alternativen zur Problemlösung bestehen.

Dies dazu Weiter oben habe ich geschrieben, daß ich mit dem ATARI nicht mehr arbeite. Deshalb kann ich auch keine Soft- und Hardware mehr für diesen Rechner beziehen. Vielleicht entscheidet sich einer der Käufer meiner Artikel zur Weiterführung.

Zahlenrätsel

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Das vorgegebene Wort erleichtert den Anfang. Lösung im nächsten ATARI magazin. Viel Spaß wünscht Lothar Reichardt.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18														



Nichts ist unmöglich

Sehr geehrter Herr Rätz,

Nachdem ich mir heute in Ruhe das neue Atari Magazin zu Gemüte geführt habe, mußte ich mit Schrecken feststellen, daß ich einen Artikel eingeschickt hatte, den ich aufgrund seines vollkommen falschen Inhaltes schon längst im digitalen Nirvana wähnte. Mir muß wohl beim Kopieren bzw. bei der Reorganisation meiner Festplatte ein Fehler unterlaufen sein.

Die von mir beschriebene Auflösung von If-Abfragen in einzelne Sequenzen funktioniert leider nicht wie angegeben. Für die AND-Verschachtelung stimmt es noch, aber die OR-Verknüpfung läßt sich leider nicht auf die beschriebene Verschachtelung realisieren, ich werde in einem der nächsten Atari Magazine noch etwas detaillierter auf dieses Problem eingehen.

Ich möchte mich hiermit bei allen Lesern des Atari-Magazine und natürlich auch bei Ihnen, Herr Rätz, für diesen Artikel entschuldigen.

Mit freundlichen Grüßen

Florian Baumann, Eschborn, 23.4.93

PPP: Alles klar! Wir haben auch eine Korrektur von Rainer Caspary erhalten. Hier nun sein Protest

PROTEST!!

Ich habe mich bisher mit Kritik an den Autoren des AMs zurückgehalten, obwohl es manch programmiertechnische Zumutung und manch logische Bedenklichkeit gegeben hat. Nun aber ist das Maß voll, mein Langmut erschöpft.

Der QUICK-Eckenteil von Florian

Die Quick-Ecke mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

Baumann aus AM 3/93 ist völlig mißraten. Das Thema war die Umsetzung von logischen Ausdrücken in QUICK. Im Oder-Teil ersetzte der Autor den Ausdruck:

```
If arg1 OR arg2 Then Do Procedure
mit
```

```
If arg1
  Procedure
ENDIF
```

```
If arg2
  Procedure
ENDIF
```

Das ist falsch, denn wenn beide args erfüllt sind, wird Procedure zweimal ausgeführt. Richtig ist

```
If arg1
  Procedure
ELSE
  If arg2
    Procedure
  ENDIF
```

ENDIF
Äquivalent umgeformt ergibt die Oder-Anweisung

```
If NOT(NOT arg1 AND NOT arg2)
Then Do Procedure
```

das ist klar. Die Umsetzung in QUICK

```
If not arg1
  If not arg2
    ELSE
      Procedure
  ENDIF
```

des Autors ist völlig hantlos: wenn nämlich arg1 wahr ist, passiert gar nichts, da das Programm zum zweiten ENDIF springt. Die innere IF-Anweisung ist logisch gleichwertig mit IF arg2 THEN Procedure ENDIF,

sodaß die Umsetzung lautet: If not arg1 If arg2 Then Do Procedure, was keine Oder-Bedingung mehr ist. Wahrscheinlich glaubte der Autor, daß der ELSE-Teil sich auf beide Ifs beziehen könne, ein Irrtum.

Leider ist der ganze Ansatz seiner Ausführungen fragwürdig. Einen logischen Ausdruck wertet man in QUICK analog zu einem arithmetischen aus, also schrittweise mit Hilfsvariablen. Das ODER sieht so aus:

```
BEDINGUNG=0
IF ARG1=?
  BEDINGUNG=1
ELSE
  IF ARG2=?
    BEDINGUNG=1
  ENDIF
```

```
ENDIF
IF BEDINGUNG=1
  Procedure
ENDIF
```

Nun kritisiere ich nicht, daß der Autor in ein logisches Loch gefallen ist; das kann jedem passieren. Hätte er aber tatsächlich seinen XL eingestellt und die Konstruktionen überprüft, hätte er rasch gemerkt, daß er auf dem Holzweg ist. Diese Unterlassung ist allerdings kritikwürdig.

Rainer Caspary, Berlin

Aktivität

Wir können nur noch einmal betonen, wie wichtig die aktive Teilnahme am ATARI magazin ist. Ob Beiträge, Fragen oder Anregungen, alles ist gleichermaßen wichtig für das ATARI magazin. Ohne Aktivität gibt es nur noch leere Seiten. Also machen Sie mit.

LINES in QUICK

Das Programm LINES (Linien) ist das wohl verbreitetste Grafikdemo auf allen Computern. Ob auf Windows oder Mac als Bildschirmschoner, oder auf dem Falcon das Multitasking Demo.

Also sollte dieses Programm auch auf den Classic ATARIs nicht fehlen. Was tut es? Ganz einfach: Es läßt eine bestimmte Anzahl von Linien in unterschiedlicher Farbe über den Bildschirm laufen.

Die neu zu zeichnende Linie bekommt ihre neue Position dabei nach einem festgelegten Tempo für die beiden Randpunkte der Linie zugeordnet.

Stößt einer der Randpunkte an den Bildschirmrand, so wird die Bewegungrichtung für den Punkt entsprechend umgedreht. Damit nur ca. 15 Linien zu sehen sind, muß auch mal wieder eine Linie gelöscht werden.

Bei uns ist es so, daß jeweils 15 Linien aktivbar sind und die älteste (also die die vor 15 Zyklen gezeichnet wurde) gelöscht wird. Auf diese Weise bewegt sich ein sich ständig änderndes Linienpaket über den Bildschirm.

Damit das Ganze hübsch aussieht lassen wir das Programm in Grafik 11 ablaufen, wo uns 16 verschiedene Farben zur Verfügung stehen.

Als erstes muß die Position der 0-ten Linie und die Geschwindigkeit ihrer Randpunkte festgelegt werden. Dazu holen wir uns Zufallswerte aus dem Register RANDOM. X muß im Bereich 0 bis 79, Y im Bereich 0 bis 191 liegen. Die Geschwindigkeit für die Randpunkte lassen wir aus dem Bereich von 0 bis 7 minus 3 sein (also -3 bis 4), wobei 0 nicht auftreten darf.

Nach dieser Initialisierung geht die Hauptschleife auch schon los.

Zunächst errechnet man sich die Farbe der Linie aus 15 - Liniennummer. Damit haben wir immer eine Farbe \leftrightarrow Schwarz. Dann wird die

Linie zwischen den 2 Randpunkten gezeichnet.

Im nächsten Schritt wird die Position der nächsten Linie errechnet. Dazu addiert man das Tempo einfach zu den Positionen der Randpunkte. Überschreitet ein Randpunkt den Bildschirmrand, so wird er auf diesen gesetzt. Dann wird das zugehörige Tempo des Punktes mit -1 multipliziert. Erreicht ein Punkt also den linken Bildschirmrand, wird sein X-Tempo umgedreht. Das Y-Tempo ändert sich nicht.

Zu beachten ist, daß man nicht fragen kann: $x < 0$, da x ein vorzeichenloses Byte ist. Statt dessen fragt man $x > 255$, was ja auch bedeutet, daß x zwischen -5 und -1 liegt.

Nun sind also schon 2 Linien gesetzt, die auch gezeichnet werden können. Hat man den Vorgang 14 mal wiederholt, so sind 15 Linien zu sehen. Nun ist es an der Zeit, die jeweils älteste Linie wieder zu löschen, bevor sie selbst wieder als neueste Linie fungiert und also eine neue Position zugewiesen bekommt.

Der Quellcode zu diesem hübschen Grafikdemo sieht dann also so aus:

Quick-Sourcecode siehe Listing.

Noch ein Wort in eigener Sache:

So langsam leide ich an akuter Ideen-Not für die QUICK Corner. Deshalb: Schreibt mir was ihr wissen wollt!!! Stellt Fragen oder macht Vorschläge zu interessanten Themen.

Harald Schönfeld

ACHTUNG

Liebe User schickt uns Anregungen und neue Ideen, die wir in Quick umsetzen können.

Falls Sie eigene Programme oder kleiner Tricks in Quick geschrieben haben, schicken Sie diese bitte an:

**Power per Post, PF 1640,
75006 Bretten**

BYTE LISTING

```

* Pos. der akt. Linie
X,Y,DK,DY

* Tempo+Richtung der Linien
DK1,DK2,DY1,DY2

ANZ,WR,WRNK,VAL
WRG,COL

RANDOM=53778
)

AERAY
(
* Pos. der Linien
X1(16),Y1(16),X2(16),Y2(16)
)

MAIN

* Grafik 11
CLOSE(6)
OPEN(6,12,11,"S")

* Mit der 3. Linie gehts los
WR=0
ANZ=0

* Position und Tempo der Linie

* Zweiter Punkt 1
* Solange Zufallswert holen bis Pos.
* in aktuellem Bereich

REPEAT
  VAL=RANDOM
UNTIL VAL<=9
X1(0)=VAL

REPEAT
  VAL=RANDOM
UNTIL VAL<192
Y1(0)=VAL

* Tempo setzen, immer <=8
* Wert zwischen 8 bis 7 minus 3
REPEAT
  AND(RANDOM,7,VAL)
  SUB(VAL,3,VAL)
UNTIL VAL<=4
DK1=VAL

REPEAT
  AND(RANDOM,7,VAL)
  SUB(VAL,3,VAL)
UNTIL VAL<=4
DY1=VAL

-1

* Jetzt zweiter Punkt

REPEAT
  VAL=RANDOM
UNTIL VAL<=9
X2(0)=VAL

REPEAT
  VAL=RANDOM
UNTIL VAL<192
Y2(0)=VAL

* Beachten dass Linie nicht zu
* kurz wird

```

```

X=X1(0)
Y=Y2(0)
IF X>Y
  SUB(X,Y,VAL)
  IF VAL>30
    JMP(1)
  ELSE
    SUB(Y,X,VAL)
    IF VAL>30
      JMP(1)
    ENDIF
  ENDIF

```

```

X=Y1(0)
Y=Y2(0)
IF X>Y
  SUB(X,Y,VAL)
  IF VAL>120
    JMP(1)
  ELSE
    SUB(Y,X,VAL)
    IF VAL>120
      JMP(1)
    ENDIF
  ENDIF

```

* Jetzt Tempo fuer Punkt 2

```

REPEAT
  AND(RANDQ(7,VAL)
  SUB(VAL,3,VAL)
  UNTIL VAL<=0
  DR=VAL
  REPEAT
    AND(RANDQ(7,VAL)
    SUB(VAL,3,VAL)
    UNTIL VAL<=0
  DT2=VAL
  REPEAT

```

* Solange nicht alle Linien sichtbar
 * letzte noch nicht loeschen
 IF ANZ<14
 VAL=ANZ
 ELSE

* skr. Linie
 VAL=NR

* letzte Linie loeschen

```

SUB(NR,14,NEG)
IF NEG>120
  AND(NEG,15,NEG)
ENDIF

```

```

COLOR(0)
X=X1(NEG)
Y=Y1(NEG)
PLOT(X,Y)
X=X2(NEG)
Y=Y2(NEG)
DRAW(X,Y)

```

ENDIF

* skr. Linie mit ihrer Farbe zeichnen

```

SUB(15,VAL,COL)
COLOR(COL)
X=X1(VAL)
Y=Y1(VAL)
PLOT(X,Y)
X=X2(VAL)
Y=Y2(VAL)
DRAW(X,Y)

```

* Position der naechsten Linie
 * berechnen
 * Zaehlschritt deren Nummer ausrechnen

Rund um Quick

```

ADD(NR,1,NEAR)
IF NEAR=14
  NEAR=0
ENDIF

```

* Neue Position ausrechnen
 * Wenn am Rand angekommen
 * Pos. auf Rand setzen und die
 * entsprechende Richtung umdrehen
 * (Vorzeichen umdrehen)

```

DR=DR1
X=X1(NR)

```

* Neue X Pos
 ADD(DR,X,X)

* Falls am Rand: Umdrehen
 IF X>250

```

SUB(0,DR,DR)
X=0

```

```

ENDIF

```

```

IF X>70

```

```

SUB(0,DR,DR)
X=70

```

```

ENDIF

```

```

DR=-DR

```

* Als Pos. fuer naechste Linie nehmen
 X1(NEAR)=X

* Das selbe fuer alle anderen
 * Koordinaten

```

DR=DR2

```

```

X=X2(NR)

```

```

ADD(DR,X,X)

```

```

IF X>250

```

```

SUB(0,DR,DR)
X=0

```

```

ENDIF

```

```

IF X>70

```

```

SUB(0,DR,DR)
X=70

```

```

ENDIF

```

```

ENDIF

```

```

DR2=DR
X2(NEAR)=X

```

```

DT=DT1

```

```

Y=X1(NR)

```

```

ADD(DR,Y,Y)

```

```

IF Y>250

```

```

SUB(0,DR,DR)
Y=0

```

```

ENDIF

```

```

IF Y>191

```

```

SUB(0,DR,DR)
Y=191

```

```

ENDIF

```

```

DT2=DT

```

```

Y1(NEAR)=Y

```

```

DT=DT2

```

```

Y=X2(NR)

```

```

ADD(DR,Y,Y)

```

```

IF Y>250

```

```

SUB(0,DR,DR)
Y=0

```

```

ENDIF

```

```

IF Y>191

```

```

SUB(0,DR,DR)
Y=191

```

```

ENDIF

```

```

DT2=DT

```

```

Y2(NEAR)=Y

```

```

NR=NEAR

```

* Falls schon alle Linien sichtbar

* sind ANZ nicht mehr veraendern

```

IF ANZ=14

```

```

ANZ=

```

```

ENDIF

```

```

UNTIL 1=0

```

Überblick über neue Produkte

PD-MAG Nr. 1	Best.-Nr. PDM 1	DM 9,-
PD-MAG Nr. 2	Best.-Nr. PDM 2	DM 9,-
Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 12,-
WASEO Trilogy	Best.-Nr. AT 277	DM 24,-
KE-Mouse	Best.-Nr. AT 278	DM 59,-
Diskline 23	Best.-Nr. AT 270	DM 10,-
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 24,-
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 24,-
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 19,-
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 19,-
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 49,-
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 39,-

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream Best.-Nr. AT 206 DM 45,-

3er Pack Gigablast, Monster Hunt und Laser Robot DM 75,-

MULTITASKING XL/XE

In der Computerwelt gesteuert seit einigen Jahren ein Wort herum, das eine besonders fortschrittliche Technik bezeichnen soll, die als Ausgeburt eines High-End-PCs oder eines Großrechners gilt. Multitasking (MT).

Jeder und jede weiß, daß ein Microprozessor verschiedene Programme nur nacheinander behandeln kann, und doch bedeutet MT, daß mehrere Programme zur selben Zeit laufen.

Allerdings geschieht dies nur scheinbar, die Programme bekommen den Prozessor abwechselnd für eine bestimmte feste Zeit zugeteilt. Wenn der Wechsel von Task zu Task schnell genug ist, scheinen tatsächlich z.B. 2 Programme parallel zu arbeiten. Gemeint sind übrigens echte, unabhängige Programme und keine Interrupts.

Und das soll auch mit unserem XL/XE möglich sein?! Die überraschende Antwort ist, ja, das ist möglich!

Quick magazin 11

Im QUICKMAGAZIN 11 habe ich beschreiben wie das geht, und die notwendigen OS-Erweiterungen findet man dort. Soviel sei hier gesagt, daß mit der Kontrolle des MT der zweite Systemzähler belastet wird und daß jedes Programm seine individuelle Zeitscheibe hat (ZEITA und ZEITB im Beispiel), die in 1/50s gemessen wird, besonders aber werde ich darauf hin, daß MT nur mit Speichererweiterungen machbar ist (und selbstverständlich auch nur mit QUICK oder Assembler), wobei es gleich ist, wieweil Zusatzram vorhanden ist (64K, 256K oder 1M).

Die Routinen im QMAG 11 unterstützen lediglich 64K (130er), lauten aber natürlich auch auf kompatiblen Erweiterungen. Der Ausbau bei mehr als 64K ist leicht möglich.

ANWENDUNGEN

Im gewerblichen Bereich dient MT dazu, Totzeit des Prozessors zu überbrücken: eine Person schreibt einen Text, eine andere sucht in einer Datenbank, eine dritte entwirft eine Zeichnung und die vierte spielt heimlich Schach. Jedem Anwender wird

Multitasking in Quick

ein eigener Computer vorgekauft, sodaß Kosten bei der Hardware gespart werden. Ein anderes Beispiel ist die Prozeßdatenverarbeitung. Wird bei der Überwachung mehrerer Meßwerte einer kritisch, darf während der Systemreaktion ihre Beobachtung nicht eingestellt werden. Hier gibt es Schaltzeiten von bis zu 1/60000 s

In privaten Bereich tut man sich mit sinnvollen Anwendungen schwerer, es sei denn, man verfügt über einen erweiterten XL-MT. Ist nämlich auch eine Programmierhilfe. Z.B. stellt man sich eine Sammlung von Geräuschen her, um sie später bei verschiedenen Spielen zu verwenden. Die Sammlung entsteht völlig unabhängig von der zukünftigen Verwendung, die Nutzerprogramme rufen dann bei bestimmten Aktionen ein Geräusch, eine Melodie usw. ab. Der Witz ist also, daß man das MT-Programm vorproduziert und austestet, um es dann vielleicht mehrmals zu verwenden. Es kann auch einfach erweitert werden. Weitere Beispiele lassen sich leicht finden (drucken, Text auspacken, Grafik vorbereiten während noch Text ausgeben wird. ...)

SPEICHER SPAREN

Der eigentliche Vorteil für den XL liegt in der Einsparung von Speicherplatz. Das MT-Programm befindet sich ja im Zusatzspeicher, der knappe Hauptspeicher wird geschont. Ich erinnere daran, daß QUICK dem Compiler 20K zur Verfügung stellt. Pro Rambank erweitert man den Platz um 12K (4K braucht das Runtimefile), sodaß bei einem M insgesamt 788K Speicher mit Programmen vollgeschrieben werden können.

DAS BEISPIEL

Der abgedruckte Algorithmus malt ein Dreiecksfraktal. Dazu werden gleichzeitig Geräusche erzeugt. Die Grafik wird "cheetisch" produziert, d.h. durch einen Zufallsalgorithmus. Hat man soeben einen Punkt gesetzt, wird zufällig eine Ecke des Dreiecks gewählt und mit diesem Punkt durch

eine Gerade verbunden. Die Gerade wird halbiert, und dieser gefundene Punkt wird gezeichnet. Dann wiederholt sich alles.

Der erste Punkt wird zufällig bestimmt, das Ende ist offen. Das Verfahren ist deshalb sinnvoll erklärt, weil, wenn man schon im Dreieck ist, die Verbindungsgerade auch in ihm verläuft, denn wir erinnern uns, daß ein Dreieck eine konvexe Menge ist. Nur einige wenige Punkte liegen am Anfang vielleicht außerhalb des Dreiecks.

Wenn der erste Punkt außerhalb liegt, gerät man mit Wahrscheinlichkeit 1 nach endlich vielen Versuchen in die Menge hinein (warum wohl?), aber das wird man dann sehen. Das An- und Abschwellen der Zeichnung erreiche ich einfach durch eine geeignete Farbwahl der Punkte.

Nach jeweils etwa 41s Melzoll wird der Farbmodus gewechselt. Bei den Tönen muß man beachten, daß bestimmte Kombinationen von Höhen und Verzerrungen unvorhersehbare Effekte hervorrufen. Die Geräuschnummer ist einfach der Verzerrungsfaktor einer Folge fallender Töne.

Reiner Caspary

Listing zu Multitasking

```

|
| RAND
| P,Q,ZEIT=19
|
| ETYPE
| X1,X1,Z1,X2,X3,X3,Y = Dreieck/Tetrahedrus
| NH,NH,EDGE,ZEITA,ZEITA,BANK
| ATTRACT=77,UMK=19,HIS=38=1791,RAND=53778
|
| MAZIN
| * Dreieck und Y initialisieren
| DATA(K1)
| 1,191,159,191,79,0,1
|
| HELAND("D1AZIMM.STE") = vom QHAG ill
| BANK=1
| LAEND("D1DREHS.GR",BANK)
| LAEND("D1HELLE.STE") = d1col
| ZEITA=6 * also 6/500
| ZEIT=1 * nur 1/50
| OPEN(5,0,15,"01") = GR.15
| REPEAT
|
|

```

```

UNTIL YH<192
REPEAT
  YH-RAND
UNTIL YH<160 * ersten Punkt wählen
MIS-MIS-0
  * MT anwerfen mit Geräusch 8
  CALL BANK,ZE1A,ZE1B,50-57
  ZE1:=0
REPEAT
  ZUFALL(ECKE)
  IF ECKE=0
    * 0=0, 100, 0
    ADX(Y1,Y1,P)
  ELSE
    IF ECKE=2
      ADD(X2,X4,Q)
      ADD(Y2,Y4,P)
    ELSE
      ADD(X3,X4,Q)
      ADD(Y3,Y4,P)
    ENDIF
  ENDIF
  LSH(Q)
  YH=Q * YH und YH neuer Punkt
  LSH(P)
  YH=0
IF YH=0
  BOR(1,1,P) * Moduswechsel
  ZE1:=0
  ATTRACT=0
  MIS-MIS-0
  * neues Geräusch, das alte
  * ist schon beendet
  CALL BANK,ZE1A,ZE1B,50-57
ENDIF
IF Y=1
  COLOR(ECKE) * malen
ELSE
  COLOR(0) * löschen
ENDIF
PLOT(YH,YH)
UNTIL YH<0
ENDFIN

```

```

PROC ZUFALL
OUT
BYTE
ECKE
BEGIN
REPEAT
  ECKE-RAND
  AND(ECKE,3,ECKE)
UNTIL ECKE<3
ECKE+
ENDPROC

```

```

* lädt ein einfaches Binärfile
PROC BLOAD
IN
ARRAY
FILE(17)
LOCAL
ARRAY
N(6)=1536
BYTE
ICSTA7=947
WORD
A,Z
BEGIN
OPEN(7,4,0,FILE)
IF ICSTA7=1
  BGET(7,6,1536)
  IF ICSTA7<128
    A=N(0)
    IF A<5555
      A=N(2)
      Z=N(4)
      SUB(Z,A,Z)

```

```

  ADD(Z,1,Z)
  BGET(7,2,A)
  ELSE
    ?("KEINE LAUFILE")
  ENDIF
ENDIF
IF ICSTA7>127
  ?("LADEFEHLER ",ICSTA7)
ENDIF
CLOSE(7)
ENDPROC

PROC LADEN
IN
ARRAY
FILE(17)
BYTE
BANK
BEGIN
OPEN(2,4,0,FILE)
CALL(2,0,BANK,1024) * Lader Compiler
CLOSE(2) * auf Bank BANK
ENDPROC

```

MT-Programme
Variablen mit CADD,Q von QMAC II
auf die Bankbank legen

```

BYTE
KAN,BCE,LAU,I
ZER=1791,MDALS=1023
WORD
WART
MAIN
KAN=1
LAU=0
BCE=0
I=0
AND(ZER,7,ZER) * nur 8 Geräusche
REPEAT
  SOUND(KAN,BCE,ZER,LAU)
  WART=0
  REPEAT
    ADD(WART,1,WART)
    UNTIL WART=110
    BCE+
    I+
    IF I=25
      I=0
      LAU+
    ENDIF
  UNTIL BCE=200
  SOUND(KAN,0,0,0)
  MDALS=1 * MT-Endeflag

```

Workshop TextPro+ 4.54 - Teil 6

In dieser Folge wird ein sehr wesentlicher Bestandteil von TP besprochen - Makros. Zudem ist die Version 1.1 von GraphPRO abgedruckt. Ab sofort erbiten ViewPRO und GraphPRO zusammen.

Makros

Makros sind eine Folge von Tastaturkommandos, die durch eine einfache Tastenkombination aufgerufen werden, oder Text Makros können in ihrer einfachsten Form Textteile sein, die automatisch in den Text eingefügt werden, bis hin zu komplizierten Kommandos.

Definieren von Makros:

Makros können sehr einfach erzeugt werden:

<Makro-Taste><SELECT>+<=><Makrosequenz>

<Makro-Taste> ist jede beliebige Taste/Testenkombination, wie z.B. <A>, <a>, <CTRL>+<C>, t, +, ...

<SELECT>+<=> ist das inverse Gleichheitszeichen.

<Makro-Sequenz> ist eine frei wählbare

re Kombination aus Text und Tastenkommandos.

Makros werden nicht innerhalb von Textfiles definiert, sondern in Makro-Dateien. Makro-Dateien sind ganz normale TP-Dateien, in denen aber nur Makros definiert werden. Als Dateinamen-Extender sollte ".MAC" gewählt werden. Gespeichert werden diese Dateien ganz normal mit <CTRL>+<S> und geladen mit <CTRL>+<V>.

Aufruf von Makros

Makros werden durch gleichzeitiges Drücken von der OPTION- und der Makro-Taste aufgerufen, wie z.B.:

<OPTION>+<A>, <OPTION>+<a>, <OPTION>+<CTRL>+<C>, usw

Beispiel

Nehmen Sie einmal an, daß Sie Ihre geschriebenen Texte nicht immer direkt auf Diskette speichern wollen, sondern zuerst in die RAM-Disk. Als Gerätenamen müssen Sie, anstatt des vorgegebenen "D:", "D8:" benutzen.

zen. Natürlich kann man jedesmal nach dem Drücken von <CTRL>+<S> das "D:" durch "D8:" von Hand ersetzen, doch geht es viel komfortabler mit einem Makro.

Bevor Sie mit dem Programmieren des Makros anfangen, sollten Sie zuerst den Inhalt des Textspeichers abspeichern. Danach löschen Sie mit <CTRL>+<Clear> den sich im Speicher befindenden Text.

Als Makro-Taste wählen wir die bisher benutzte Kombination zum Speichern <CTRL>+<S>. Um <CTRL>+<S> in den Editor eingeben zu können, muß man vorher die Escape-Taste gedrückt haben: <ESC>

In der Kommandozeile wird "ESCAPE Set" angezeigt. Dann drücken Sie <CTRL>+<S>, unsere Makro-Taste, und danach <SELECT>+<=>, um TP mitzuteilen, daß wir eine Makrotaste definieren wollen, wie der <ESC> <CTRL>+<S> (erster Makrobefehl), <ESC> <DELETE BACKSPACE>, um das "i" von "D:" zu löschen, und zum Schluß geben Sie "8." als neue Gerätenummer ein. Damit haben Sie ein Makro programmiert! Hier nochmal die einzelnen Tastenkombinationen:

- 1) <ESC>
- 2) <CTRL>+<S>
- 3) <SELECT>+<=>
- 4) <ESC>
- 5) <CTRL>+<S>
- 6) <ESC>
- 7) <DELETE BACKSPACE>
- 8) <8>
- 9) <:>

Speichern Sie nun Ihr Makroprofil mit <CTRL>+<S> unter dem Namen "SAVED8.MAC" ab. Nun können Sie das Makro mit <CTRL>+<V> laden. Wenn Sie nach dem Laden <OPTION>+<CTRL>+<S> drücken, steht in der Kommandozeile "SAVE:D8:".

Ein Makro zum Laden aus der RAM-Disk ist genauso einfach zu schreiben:

- 1) <ESC>
- 2) <CTRL>+<L>
- 3) <SELECT>+<=>
- 4) <ESC>
- 5) <CTRL>+<L>
- 6) <ESC>
- 7) <DELETE BACKSPACE>
- 8) <8>
- 9) <:>

Deutscher Zeichensatz

Man kann zum Arbeiten mit TP einen eigenen Zeichensatz wählen. Dieser muß sich unter dem Namen "TEXTPRO.FNT" auf der TP-Diskette befinden. Während des Ladens von TP, wird er denn automatisch in den Speicher geladen. Auf der neuesten Diskette befindet sich der Zeichensatz "TEXTPRO.FNT", der auch die deutschen Sonderzeichen enthält.

Tastenkombination	Zeichen
<ESC> <CTRL>+<=>	ae
<ESC> <SHIFT>+<=>	oe
<ESC> <DELETE BACKSPACE>	ss
<ESC> <CTRL>+<CLEAR>	ue
<ESC> <SHIFT>+<=>	AE
<ESC> <SHIFT>+<=>	OE
<ESC> <SHIFT>+<=>	UE

Auf dem Bildschirm müßte es so aussehen:

```
DZITP81.8CB
aBt 308%u8%u8%u8%u8%u8%u8%u8%
```

Die Tastenkombinationen habe ich so gewählt, daß mein Drucker die Zeichen ohne vorherige Konvertierung direkt richtig ausdrückt:

Zeichen	Druckerzeichennummer
ae	123
oe	124
ss	126
ue	125
AE	91
OE	92
UE	93

Wer einen Drucker mit einer anderen Zeichensatzbelegung besitzt, der muß mit einem Font-Editor die Sonderzeichen an die entsprechenden Stellen kopieren.

Anstatt die komplizierten Tastenkombinationen zu benutzen, empfehle ich folgendes Makro das in eine Textzeile (nicht die RETURN-TASTE drücken!) geschrieben wird (siehe Bild 1).

Ich hoffe, daß ich damit auch dem Leser Frank Beete geholfen habe.

GraphPRO v1.1

In diesem Heft ist das Listing von GraphPRO v1.1 abgedruckt. GP wurde nun so modifiziert, daß es mit ViewPRO zusammen arbeitet, d.h. die Seitenlänge bereitet keine Probleme mehr. In der neuen Version ist auch das Quelltextformat geändert; anstatt (siehe Bild 2) schreibt man nun (siehe Bild 3).

Das <SELECT>+<=>15-Kommando wurde durch ein <SELECT>+<D>14

BILD 1

```
a<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><CTRL>+<=>
o<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><SHIFT>+<=>
s<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><DELETE BACKSPACE>
u<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><CTRL>+<CLEAR>
A<SELECT>+<=><SHIFT>+<=>
O<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><SHIFT>+<=>
U<SELECT>+<=><SHIFT>+<=>
```


eine Zeile tiefer ersetzt. Bei ViewPRO werden anstatt der Grafik die "Kommandozeile" und 15 Leerzellen ausgegeben.

Billboard

Dieses Super-Druckprogramm wird auf der nächsten Diskette (Nr 24) veröffentlicht.

Falls Sie aber bis dahin nicht warten wollen, können Sie uns eine Diskette und DM 3,- in Briefmarken zuschicken. Wir kopieren Ihnen dann das Programm "Billboard" und den Zeichensatz "TEXTPRO.FNT" darauf.

Billboard dient, wie im Heft März/April '93 beschrieben, als Zusatzprogramm zu GraphPRO. Den genauen Umgang können Sie in diesem Heft nachlesen.

Rainer Hansen

```
100 TRAP #792.12
110 EXEC VARIABLEN
120 EXEC TITELSCR
130 INPUT
140 EXEC KÜNGABE
150 EXEC DRUCKEN
160 EXEC NORMAL
170 UNTIL FINITO=1
180 END

1900 POK 792.12
1910 A=J: LTRN=PAR: ZZAHLER=0: FIN
1920 LTRN=ENDRTRN=0
1930 DIM AS(1),FILES(4),GRAFIKS(0),
1940 ZEILES(100),FILES(4),TDEFS(LTRN)
1950 GRAFIKS=GRAFIKS
1960 ENDPROC

2000 PROC TITELSCR
2010 GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCO
LOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
2020 POK 752.1
2030 T:IT:IT:7
0:1:0
2040 ? :? :? :? (c) 1992 by RAI P
roduction"
2050 ? :? :? :? ATARI magazin Heft
/April '93"
2060 POSITION 3,22: "Weiter mit ein
er beliebigen Taste!"
2070 POK 764,255:REPEAT:UNTIL PEEK
(764)<255
2080 ENDPROC
2090 PROC KÜNGABE
2100 GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCO
LOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
2110 ? :? :? :? "Geben Sie bitte den
Dateinamen ein."
2120 ? "Form. DrName"
2130 POK 782,64:POKE 764,255:INPUT
FILES:FILES(LEN(FILES)+1)=":GLP"
```

```
3850 ? :? :? "Wollen Sie die Seiten
einzeln drucken? (J/N)"
3900 POK 782,64:POKE 764,255:GET KE
Y
3910 EINZELN=(KEY=ASC("Y"))
3920 ENDPROC
3930 PROC DRUCKEN
3940 GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCO
LOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
3950 POSITION 10,11: "File wird ged
ruckt"
3960 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,FILES
3970 CLOSE #2:OPEN #2,8,0,"?"
3980 TDEFS="2":INPUT #2,ADR(TDEFS+1,
LEN(TDEFS))
3990 TRAP #792.12
4000 ZZAHLER=0
4010 IF DRUCK=0
4020 INPUT #1, ZEILES
4030 A=INSTR(ZEILES, GRAFIKS)
4040 IF A=1:EXEC GRAFIK:ZZAHLER=ZZ
AHLER+1
4050 ELSE:IF #2:ZEILES:ZZAHLER=ZZA
HLER+1
4060 ENDIF
4070 IF ZZAHLER=66 AND ENDZELN=1:7
MEN ZZAHLER=0:EXEC WAITE
4080 GOV DRUCK
4090 IF TDEFS
4100 IF ERR=136 THEN CLOSE #1:CLOSE
#2:ENDPROC
4110 GOV FEHLER
4120 ENDPROC
4130 PROC WAITE
4140 POSITION 2,15: "Drucken Sie e
ine Taste, um die nächste Seite zu dr
ucken!"
4150 POK 764,255:GET KEY
4160 ENDPROC
4170 PROC GRAFIK
4180 EXEC GFILE
4190 CLOSE #1:OPEN #3,4,0,FILES
4200 INKEY #3,ADR(TDEFS),LTRN
4210 INPUT #2,ADR(TDEFS),LTRN
4220 INKEY #3,ADR(TDEFS),LTRN
4230 INPUT #2,ADR(TDEFS),LTRN
4240 INKEY #3,ADR(TDEFS),33
4250 INPUT #2,ADR(TDEFS),33
4260 TDEFS="1":INPUT #2,ADR(TDEFS
+1,LEN(TDEFS))
4270 CLOSE #3
4280 FOR UBERSPR=1 TO 15:INPUT #1,2
ZEILES:NOT UBERSPR
4290 ENDPROC
4300 PROC GFILE
4310 J=J+1
4320 UNTIL ZEILES(J)=0
4330 T=INSTR(ZEILES," ") :T=T+1
4340 GFILE=ZEILES(1,J)
4350 ENDPROC
4360 PROC NORMAL
4370 POSITION 0,21: "Wollen Sie ein
en weiteren File drucken? (J/N)"
4380 POK 792,64:POKE 764,255:INPUT A
S
4390 FINITO=1:IF AS(1)=":J" THEN FIN
ITO=0
4400 ENDPROC
4410 ? FEHLER
4420 ? CHR(255)
4430 ? "Es hat ein Fehler aufgetre
ten!"
4440 ? "Fehlernummer ":"ERR:" in Zeile
"JEL"
4450 ? "Wollen Sie das Programm verla
ssen oder es erneut probieren? (J/N)"
4460 POK 782,64:POKE 764,255:INPUT A
S
4470 IF AS(1)=":J" THEN END
4480 GOTO 130
```

BILD 2

D2:TP62.SCR

Text

Text

Text

An dieser Stelle soll die Grafik eingefu
egt werden.

15 Grafik: D:\Name.BIL

Hier geht der Text ganz normal weiter.

Text

Text

Text

BILD 3

D2:TP63.SCR

Text

Text

Text

An dieser Stelle soll die Grafik eingefu
egt werden.

15 Grafik: D:\Name.BIL

15

Hier geht der Text ganz normal weiter.

Text

Text

Text

DAS MALPROGRAMM

Dieser vierte Teil des WASEO-Publisher-Workshops beschäftigt sich mit dem Malprogramm, das zwar nur die normalen Zeichenfunktionen zur Verfügung stellt, aber gegenüber anderen Malprogrammen noch ein paar Refinements aufweist.

So kann man damit in insgesamt 7 (!) Grafikstufen malen, nämlich in Graphics 5, 7, 8, 9, 10, 11 und 15! Wir wollen uns jedoch nur mit dem Malen in Graphics 8 befassen, da nur diese Grafikstufe für die Publisher-Bilder wichtig ist. Aber benötigen wir überhaupt ein Malprogramm?

Im Grunde genommen ist das Malprogramm nicht unbedingt nötig, denn mit Zeichensatzgrafik kann man seine Seite schon schön gestalten und kann sie außerdem mit Photos ausschmücken. Etwas anderes ist es natürlich, wenn man eigene Photos erstellen oder kleine Korrekturen im Bild vornehmen will, ohne dabei z. B. ein Photo oder eine Zeichensatzgrafik zu zerstören, dann ist ein Malprogramm unerlässlich. Dazu kann es noch passieren, daß man Bildteile verschieben muß, weil man den Platz anders nutzen und nicht nochmal alles neu schreiben oder einfügen will. Auch das ist mit dem Malprogramm ohne Probleme möglich. Eine Ausdrucksfunktion für EPSON-kompatible Drucker ist ebenfalls enthalten.

Nach dem Start des Programms vom Hauptmenü oder einem der anderen Programme aus, sieht man das

Hauptmenü vor sich. Dabei können die einzelnen Funktionen mit einem grünen Balken angewählt werden, der bei den unteren Funktionen, die keine Malfunktionen mehr sind, in Rot übergeht. Wird er bewegt (mit dem Joystick oder den Pfeiltasten), gibt es auch ein akustisches Signal, das umso tiefer ist, je weiter unten der Balken ist. Dieser Balken ist allerdings auf Schwarz/Weiß- und Grünmonitoren nicht sichtbar.

Einige Kunden äußerten deswegen, daß das genaue Anwählen der Funktionen ziemlich schwierig sei. Zum Glück ist es nicht schwer, das Programm entsprechend anzupassen und sie bekamen dann auch schnell eine abgeänderte Version zurück. Doch da heute die meisten einen Farbbildschirm haben, ist eine Änderung sicherlich nur im seltensten Fall notwendig. Wenn der Balken das untere Ende erreicht und Sie steuern ihn trotzdem weiter nach unten, erscheint er wieder in seiner obersten Position, genauso verhält es sich umgekehrt.

Die Bedienung des Malprogramms ist recht einfach, und mit ein bisschen Übung ist man schnell an das Programm gewöhnt. Die Funktionen können mit dem Joystick oder den Pfeiltasten ausgewählt und mit dem Feuerknopf oder RETURN gestartet werden. Nur auf der Malfläche, die man danach vor sich sieht, muß immer mit dem Feuerknopf ein Punkt fixiert werden (zum Beispiel beim Festsetzen von Linienanfang und -ende), RETURN bleibt hier wirkungslos. Mit ESC kommen Sie jederzeit zum Hauptmenü zurück.

Wollen wir nun etwas in Grafikstufe 8 malen, müssen wir sie zuerst einstellen, denn standardmäßig ist Graphics 15 vorgegeben. Dazu wählen wir im Hauptmenü "Grafikstufe" an und

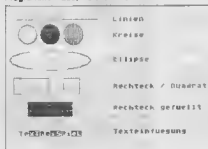
starten die Funktion. Jetzt ist es möglich, eine der sieben möglichen Grafikstufen auszuwählen, für 8 muß man 7 drücken. Schon sieht man einen Graphics 8-Bildschirm mit schwarzem Hintergrund und weißer Zeichenfarbe vor sich. Aber halt! Was ist, wenn wir versehentlich ein Graphics 6-Bild gelehrt haben, als noch Graphics 15 eingestellt war? Keine Sorge! Wenn Sie nachträglich auf Graphics 8 umschalten, bleibt das Bild erhalten, sie müssen es also nicht noch einmal neu eingeben.

Das weiße Rechteck in der linken oberen Ecke zeigt die Malfarbe, die auf Weiß eingestellt ist und somit genauso wie beim bekannten Malprogramm DESIGN MASTER. Wer die Farben so ändern will, daß der Hintergrund weiß ist und die Grafik selbst schwarz (also wie beim Publisher), der kann das ganz einfach tun; dafür gibt es im Hauptmenü die Funktion "Farben". Hat man diese gestartet, sehen Sie die Malfläche wieder und ein schwarzes Rechteck mit einem Pfeil davor und ein weißes. Sie können jetzt mit SELECT die Helligkeit verändern. Am günstigsten ist es, wenn Sie die Helligkeit nicht höher wählen wie die des weißen Rechtecks (damit man es nicht aus dem Auge verlieren kann).

Je länger Sie SELECT drücken, desto mehr nimmt die Helligkeit zu, und beim Überschreiten der größten möglichen Helligkeit fängt sie wieder bei der kleinsten an.

Mit OPTION könnten Sie jetzt eine andere Farbe als Schwarz erwählen, z. B. Rot, Grün oder Blau, das hat aber in Graphics 8 keinen Sinn, da hier sowieso nur mit zwei Farben im Kontrast zueinander gearbeitet werden kann. Mit dem ersten Rechteck ändern Sie also die Farbe des Hintergrundes.

Mit START kommen Sie zum weißen Rechteck, wovon dann auch der Pfeil steht, und können hier die Grafikfarbe einstellen. Drücken Sie wieder START, sind Sie erneut beim oberen



Rechteck. Mit ESC können Sie das Ändern der Farbe beenden.

Die Grundfunktionen des Malprogramms sind einfach zu beherrschen. Zwischen "Linie" und "Linie folgend" besteht der Unterschied, das beim letzteren immer der Endpunkt der Linie der Anfangspunkt der neuen Linie ist. Übrigens ist der gezeichnete Cursor (der immer die inverse Farbe zu der Fläche hat, auf der er sich befindet) etwas träge, wenn Sie also z. B. eine Linie zeichnen und die Punkte setzen, drücken Sie den Feuerknopf ruhig etwas länger. Das mag am Anfang ungewohnt sein, aber man kann sich schnell darauf einstellen. Wundem Sie sich auch nicht, daß der Cursor verschwindet, sobald er die Randbegrenzung genau erreicht. Das liegt daran, daß der Cursor immer ein Pixel breiter und länger ist, als die momentane Zeichenposition, und da über die Bildschirmbegrenzung nicht gezeichnet werden kann, verschwindet er. Sobald er sich jedoch wieder einen Pixel von der Grenze entfernt befindet, können Sie ihn wieder blinken sehen. Der Cursor ist nicht nur mit dem Joystick steuerbar, sondern auch mit den Pfeiltasten. So ist ein genaueres Positionieren möglich.

Sehen wir uns nun die Spezialfunktionen, also Kopieren und Zoom, genauer an. Mit der Kopierfunktion ist es einfach möglich, einen bestimmten Bildteil auszuschneiden und zu verschieben. Dazu brauchen Sie nur die Funktion zu starten, den Cursor in der linken oberen Ecke der Grafik zu positionieren (nie die untere rechte Ecke nehmen, weil dann ein anderer Bildteil ausgeschnitten wird als der eigentlich gewollte) und den Feuerknopf zu drücken. Jetzt können Sie ein Rechteck aufziehen. Fahren Sie nun zur rechten unteren Position und drücken Sie wieder den Feuerknopf.

Wenn Sie jetzt wieder den Cursor bewegen, zieht der hinter sich genau den Bildausschnitt her. Sie können diesen Ausschnitt nun mit dem Feuerknopf an beliebiger Stelle einkleben. Der Ausschnitt ist übrigens unbegrenzt, theoretisch könnten Sie also den gesamten Bildschirm ausschneiden, lediglich das jeweils letzte

Workshop Waseo Publisher Teil 4

Byte jeder Bildschirmzeile wird nicht kopiert. Zu beachten ist noch, daß nur byte- und nicht pixelweise kopiert werden kann, deshalb kann es vorkommen, daß Sie nach dem Kopiervorgang noch kleine Korrekturen vornehmen müssen, falls ein Teil einer Grafik kopiert wurde, die es nicht sollte.

Mit Zoom können Sie einen Ausschnitt der Malfläche vergrößern. Nach dem Start der Funktion sehen Sie den Cursor mit einem Rechteck, das den Ausschnitt begrenzt. Fahren Sie nun mit dem Rechteck zu dem Platz, an dem Sie vergrößern wollen, und drücken Sie den Feuerknopf. Eine kurze Zeit danach sehen Sie diesen Ausschnitt in der Auflösung von Graphics 0. In diesem Ausschnitt können Sie nun nach Belieben zeichnen (nur Zeichnen, also keine Linien ziehen usw.). Wollen Sie etwas löschen, brauchen Sie nur auf die F-Taste zu drücken, damit wird die Zeichenfarbe auf Hintergrundfarbe umgeschaltet. Ein weiterer Druck auf die F-Taste bewirkt, daß Sie wieder mit der normalen Farbe zeichnen können. Das funktioniert auch außerhalb der Zoom-Funktion. Sind Sie fertig, genügt ein Druck auf ESC, und schon sehen Sie wieder die normale Malfläche vor sich.

Jetzt wird nur noch der veränderte Inhalt des vorher vergrößerten Ausschnitts auf die Ausschnittfläche übertragen. Danach können Sie weiterzeichnen.

Jede Funktion können Sie jederzeit mit ESC abbrechen. Im Falle der Kopierfunktion ist es allerdings ratsam, dies nur im Notfall zu tun, da allzu häufige Unterbrechung dazu führen kann, daß das Maschinenprogramm nicht mehr richtig arbeitet.

Die Funktion "Disk" ermöglicht Laden und Speichern des Bildes und das Ansehen des Inhaltsverzeichnis. Wenn Sie ein mit dem Malprogramm abgespeichertes Bild wieder laden, brauchen Sie sich um die Einstellung der richtigen Grafikstufe nicht mehr

zu kümmern, das wird automatisch erledigt. Tritt während der Ein- und Ausgabevorgänge ein Fehler auf, kehrt das Programm automatisch zum Hauptmenü zurück.

Wählen Sie die Funktion "Drucken", haben Sie wie beim Publisher die Möglichkeit, die Ausdruckgröße und -position festzulegen. Zusätzlich können Sie diese aber noch individuell festlegen (der linke Rand ist bis zu 40 Zeichen einrückbar), und Sie können auch invers ausdrucken. Invers bedeutet, daß der Hintergrund schwarz und der Vordergrund weiß gedruckt wird. Auch der Druckvorgang läßt sich jederzeit mit ESC abbrechen.

Als besonderes Plus bietet das Malprogramm noch die Möglichkeit, die Atari-Malfläche (oder ein kompatibles Gerät) zu nutzen. Dies können Sie bei "Zeichen-Gerät" einstellen. Die Malfläche wird an Port zwei angeschlossen. Die Funktionen können Sie dann mit dem Zeichensift auswählen und mit dem Feuerknopf starten. Die Malfläche können Sie wieder verlassen, indem Sie die rechte Taste der Malfläche drücken. Achtung! Da die Malfläche normalerweise auf Graphics 15 eingestellt ist, läßt sich mit ihr nicht das ganze Bild in Graphics 8 bemalen. Ich habe aber inzwischen ein Update geschrieben, mit dem das möglich ist. Wer sich dafür interessiert, kann mir die Diskette mit Rückporto zuschicken und bekommt dann sofort die neue Version überspielt.

Das war schon wieder für diesmal. Mittlerweise hat mich auch ein Kommentar eines Lesers zu diesem Workshop erreicht. Sebastian Wunderlich schreibt: "Übrigens finde ich es super, daß Du im Atari-Magazin den WASEO-Publisher noch einmal ausführlich beschreibst". Tja, ein kurzer Kommentar, aber dafür umso positiver. Das nächste Mal geht's weiter mit dem Fonteditor. Also bis demnächst!

Thorsten Helbing

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis	Grafik/Demo/Util.	AT	136	14,00	Quick Magazin 6	AT	91	9,00
Alptraum	AT 25	19,80	Graf v. Bärenstein	AT 167	24,00		Quick Magazin 7	AT	102	8,00
Assemblerbuch	AT 10	29,00	GTIA Magic	AT 220	29,00		Quick Magazin 8	AT	127	9,00
Atlas 2	AT 6	45,90	Hacker's Night	AT 88	24,80		Quick Magazin 9	AT	145	9,00
Atlas Toolbox	AT 7	19,80	Im Namen des Königs	AT 13	19,80		Quick Magazin 10	AT	158	9,00
Bibo-Assembler	AT 160	49,00	Invasion	AT 36	18,60		Quick magazin 11	AT	180	8,00
Bibomom 25 K	AT 244	149,00	Jinks	AT 188	39,00		Quick magazin 12	AT	193	9,00
"C"-Simulator	AT 80	18,00	KE-Mouse	AT 278	59,00		Quick magazin 13	AT	232	9,00
Carrillon Printer	AT 153	29,00	KriS	AT 183	24,00		Rom-Disk XL	AT	236	119,-
Cavelord	AT 289	24,00	Laser Robot	AT 199	29,80		Rom-Disk XE	AT	237	136,-
Centr. Interface II	AT 98	128,-	Library Diskette 1	AT 194	15,00		Rom-Disk XL/8 Epr.	AT	238	169,-
Der Isele Tod	AT 26	19,80	Library Diskette 2	AT 205	15,00		Rom-Disk XE/8 Epr.	AT	239	185,-
Desktop Atari	AT 249	49,00	Lighttrace	AT 51	19,80		Rubber Ball	AT	83	24,00
Design Master	AT 9	14,80	Logistik	AT 170	29,80		S.A.M.	AT	23	49,00
Die Außerirdischen	AT 146	24,80	Mad Stone	AT 272	24,80		S.A.M. Designer	AT	56	19,00
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90	Masic	AT 12	24,90		S.A.M. Patcher	AT	57	12,00
Directory Master	AT 223	24,00	Mega-Font-Texter	AT 182	29,80		S.A.M. Zusatz	AT	52	24,00
Disk-Line Nr. 1	AT 81	10,00	Mega-Font-Te. 2.06	AT 263	29,80		S.A.M. Komplettpaket	AT	100	79,00
Disk-Line Nr. 2	AT 82	10,00	Megaram 1MB	AT 245	199,-		(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)			
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00	Megaram 256 KB	AT 250	149,-		Schreckenstein	AT	270	24,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00	Minesweeper	AT 222	16,00		Shogun Master	AT	107	24,90
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00	Monitor XL	AT 8	14,00		Soundmachine	AT	1	24,80
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00	Monster Hunt	AT 192	29,00		Sound-Monitor	AT	280	29,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00	MS-Copy	AT 181	24,80		Sourcegen 1.1	AT	2	24,90
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00	Musik Nr. 1	AT 135	14,00		Speedy 1050	AT	110	99,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00	Myetik Teil 2	AT 218	24,-		Spider/Snap 2	AT	72	29,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00	PC/XL Convert	AT 274	29,90		Spieledisk 1	AT	132	18,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00	PD-MAG Nr. 1	PDM 1	9,00		Spieledisk 2	AT	133	18,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00	PD-MAG Nr. 2	PDM 2	9,00		Spieledisk 3	AT	134	16,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00	Picture Finder Luxe	AT 234	12,00		TAAM	AT	219	30,-
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00	Phantastic Journey I	AT 173	24,80		Taiper	AT	50	18,80
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00	Phantastic J. II	AT 203	24,00		Terminal XL/XE	AT	40	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00	Player's Dream 1	AT 128	19,80		Tigris	AT	90	15,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00	Player's Dream 2	AT 185	19,80		Turbo Basic	AT	84	22,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00	Player's Dream 3	AT 204	19,00		Turbo Link XL/PC	AT	155	119,-
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00	Print Shop Operator	AT 131	18,00		Turbo Link XL/ST	AT	149	119,-
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00	Print Star 1	AT 29	39,00		T.L. Adapter für DFÜ	AT	150	24,80
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00	Print Star 2	AT 36	38,00		Utilities 1	AT	137	18,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00	Print Star II/24	AT 142	54,00		Utilities 2	AT	138	18,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00	Print Universal 1029	AT 202	29,00		Utility Disk	AT	172	19,90
Diskmaster	AT 213	29,00	Pungoland	AT 37	29,00		VidigPaint	AT	214	19,90
Dynabot	AT 179	29,00	Puzzle	AT 275	12,00		Videofilmverwaltung	AT	151	19,00
Enrico 1	AT 225	26,90	Pyramidos	AT 73	29,00		WASEO-Publisher	AT	188	34,00
Enrico 2	AT 247	24,00	Quick V2.1	AT 53	39,00		WASEO Designer	AT	208	24,00
Eprom-Burner V1.8	AT 240	189,00	Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00		WASEO Trilogy	AT	277	24,00
Fiji	AT 28	18,80	Quick V2.1 Handbuch und				Werner-Fiaschbier	AT	105	19,90
Final Battle	AT 271	19,00	Quick magazin 12	AT 197	16,00		XL-Art	AT	154	49,00
FIPlus 1.02	AT 24	24,00	Quick ED V1.1	AT 86	19,00		Set für W.Publisher	AT	188	15,00
Forth-Handbuch	AT 114	8,00	Quick Magazin 1	AT 58	9,00		5 Bilderdisketten	AT	198	25,00
GEM'Y	AT 259	19,00	Quick Magazin 2	AT 68	9,00		Bilderdisketten 6-8	AT	228	16,00
Gigablast	AT 162	29,80	Quick Magazin 3	AT 77	9,00					
Glaggs It!	AT 104	19,00	Quick Magazin 4	AT 79	9,00					
Grafik Forth	AT 113	49,00	Quick Magazin 5	AT 85	9,00					

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

HELP Abfrage-Routine

Diesmal soll es daran gehen die HELP Abfrage-Routine in einen VBI zu packen. Diese Arbeit ist eigentlich gar nicht so kompliziert, wenn man weiß, wie ein VBI arbeitet.

Ein VBI ist ein Interrupt des ATARIs, der alle 1/50 Sekunde ausgelöst wird und zwar dann, wenn der Elektronenstrahl vom Bildende rechts unten zum Anfang des neuen Bildes links oben wandert. In dieser Zeit kann ein ganz beachtliches Assemblerprogramm abgearbeitet werden.

Unser Programm ist aber so klein, daß man nicht so schnell in Zornot kommt.

VBI Initialisieren

Wie initialisiert man nun einen VBI? Die Initialisierung ist das Hauptprogramm, das dann mit RTS beendet wird. Der sieht dann so aus:

```
ORG $A900 Leerzeile nicht vergessen
```

```
LDA #0
```

```
STA $D40E
```

```
LDA #VBI:LO
```

```
STA 548
```

```
LDA #VBI:HI
```

```
STA 549
```

```
LDA #192
```

```
STA $D40E
```

```
RTS
```

In 548 und 549 steht die Startadresse des abzuarbeitenden Assemblerprogramms. Mittels LO und HI können wir den Anfang von VBI aufsplitten und in die richtigen Adressen setzen, alle Berechnungen übernimmt AT-MAS.

Damit es während des Änders aber nicht zu Problemen kommt, muß die Abarbeitung des VBI's zwischenzeitlich ausgeschaltet werden. Die Speicherstelle \$D40E übernimmt dies für

alle Interrupts. Mit null werden alle ausgeschaltet, mit 192 werden VBI und DLI (was das ist, werden wir in einer der nächsten Ausgaben erfahren) wieder eingeschaltet.

Hiemach kann unser HELP Programm kommen, praktisch ohne Änderungen:

```
VBI LDA 732
```

```
CMP #17
```

```
BNE ENDE
```

```
INC 710
```

```
LDA #255
```

```
STA 732
```

```
ENDEJMP $E462
```

Ein paar kleine Änderungen mußten aber doch noch vorgenommen werden: Wenn der Wert nicht 17 ist, so kann nicht wie in der letzten Ausgabe wieder zu VBI, resp. LOOP gesprungen werden, denn dann würde der VBI nicht innerhalb einer 1/50 Sekunde beendet und der Computer würde sich auhängen.

Alle 1/50 Sekunde

Es muß deswegen zum Ende des VBI gesprungen werden, was einem Sprung wie zu LOOP gleichkommt, da der VBI ja alle 1/50 Sekunde aufgerufen wird ist das Ergebnis aber 17, so wird wie letztes Mal beschrieben verfahren. Der Hintergrund verändert sich und 732 wird zurückgesetzt.

Statt dem RTS im letzten Mal steht hier ein JMP \$E462. Die Routine, die dort steht, beendet den VBI und kehrt zum normalen Programmablauf zurück.

Was sich dadurch für Möglichkeiten ergeben, liegt wohl auf der Hand. Es hat sogar schon Programmierer gegeben, die im VBI ein Spiel programmiert haben und so Multitasking auf dem XL ermöglicht haben.

Eine Sache ist noch zu beachten: Bei zeitkritischen Operationen wird die

Bearbeitung dieses VBI's übergeben! Dies ist z.B. bei Diskettenoperationen der Fall. Wer will, daß der VBI auch dann noch erledigt wird, der muß folgende Umstellungen vornehmen:

Speicherstellen 546/547

Statt der Speicherstellen 548 und 549 müssen die Stellen 546 und 547 verwendet werden und zum Ausstieg aus dem VBI muß die Routine bei E\$5F angesprungen werden.

Logischerweise ist hier auch weniger Zeit zur Verfügung, so daß Sie hier nur wirklich wichtige Routinen ablegen sollten. Es ist übrigens kein Problem, beide VBI's nebeneinander laufen zu lassen.

Nächstes Mal wird dann wie versprochen erklärt, was ein "DLI" ist und was man damit machen kann!

Fredenk Holst

QUICK V2.1 + ausführl. dt. Handbuch

Damit Quick noch mehr Verbreitung findet, machen wir Ihnen heute ein

Superangebot

Erwerben Sie jetzt Quick V2.1 zum absoluten Kennenlernpreis von nur DM 29,-

Best.-Nr. AT 53

Power per Post

Bitte Bestellkarte benutzen

DFÜ - Die grenzenlose Daten-Freiheit

Teil 1

Immer mehr Leute zieht es in den Bann der Datenübertragung per Telefon. Jährelang wurden mit "DFÜ" verfilzte Gestalten assoziiert, die bei Nacht und Nebel die Rechner von KGB, Deutscher Bank und Beate Uhse penetrierten und dort Millionen-schäden anrichteten. Indem sie streng geheimes Material ausspionierten oder sich hohe Geldbeträge auf ihren Kundenkonten gutschreiben ließen.

Das Bild hat sich inzwischen gewandelt, DFÜ ist gesellschaftsfähig geworden. In jeder Computer-Zeitschrift werden heute Modems für unter 200 DM angeboten. Gleichzeitig gibt es immer mehr Mailboxen, allein in Deutschland sind es schätzungsweise an die 2000 Boxen, die sich über das gesamte Bundesgebiet verteilen. Und was gestern noch des Fax war, ist heute das Modem, wenn nicht noch mehr.

Augen auf beim Modemkauf

Wichtigstes Kriterium beim Modemkauf ist die Übertragungsrate. 2.400 bps ist heute das gerade noch so Erträgliche. Hier heißt es aufpassen, daß man nicht am falschen Ende spart. 2.400 bps entspricht einem durchschnittlichen Datendurchsatz von 225 Zeichen pro Sekunde. Für ein KB braucht man also mehr als 4 bis 5 Sekunden.

Für reine Kommunikation ist das ausreichend, zum Saugen von Files nicht, vor allem wenn man in Fernzonen anruft, wo man für 10 Minuten 3,50 zahlt.

Die nächste Stufe ist 14.400 bps mit einem Datendurchsatz von etwa 1,5 KB pro Sekunde. 100 KB zieht man so in etwas mehr als einer Minute runter. Ein Highspeed-Modem kostet

zwar das vier- bis fünffache eines 2.400er, doch spart es auch bis zu 80 % der Telefonkosten.

Für die meisten eher nebensächlich, für manche aber dennoch Kaufkriterium ist die Postzulassung des Modems. Hier ist in der letzten Zeit v.a. das ZyXEL E-1496+ in Beschuß geraten (siehe c't 6/93), von dem einige beschlagnahmt wurden.

Tatsache ist: Der Betrieb einer nicht zugelassenen Endeinrichtung am Telefonnetz der Telekom ist nach Artikel 15 § 1 FAG eine Straftat, die mit bis zu 10 Jahren Freiheitsentzug bestraft werden kann (im Vergleich: für das ungenehmigte Auslösen einer thermonuklearen Explosion max. 3 Jahre).

Von Kritikern, auch aus den Reihen der Telekom, werden jedoch die Zulassungsvorschriften des Bundespostministeriums als veraltet angesehen, so daß auch im Hinblick auf das vereinigte Europa in diesem Punkt eine Änderung zu erwarten ist.

Der richtige Computer

Für das Modem macht es keinen Unterschied, ob es nun am Atari oder am PC betrieben wird. Hier kommt es auf das richtige Interface an.

Jedes Modem verfügt über eine 9 bzw. 25 polige serielle Schnittstelle (RS232 oder V24 genannt), über die das Modem mit dem Computer verbunden wird. Baupläne für RS232-Schnittstellen kann man beim ABBUC bekommen.

Um das Modem mit dem Atari zu verbinden, braucht man mindestens eine Dreidraht-Verbindung. Das Turbo-Link reicht leider nicht aus, denn die meisten Modems verlangen eine CD-Signal.

Ich habe es zwar schon geschafft, mein ZyXEL mit Bobterm übers Turbo-Link anzusteuern, aber nur mit 1200 bps, was wohl für das ZyXEL eine Beleidigung darstellen dürfte. Eine Ramdisk und ein HDI sind

empfehlenswert. Wer ganz viel Geld zur Verfügung hat, der sollte sich die Black Box von CSS zulegen.

Wer selber gerne bastelt und sich mit Elektronischen Schaltungen auskennt, der findet im Anhang die Belegung der Atan SIO-Buchse sowie der RS232-Schnittstelle und ein einfaches Verbindungsschema (Quelle: Sybex Mailboxführer).

Wer neben seinem XL einen PC besitzt, der sollte das Modem an seinem PC anschließen. Wer noch keinen besitzt, sollte sich zumindest überlegen, ob er sich nicht einen gebrauchten 286er nur für DFÜ-Zwecke zulegen sollte.

Der Hardwareaufwand, den man damit treiben muß, ist viel geringer, als beim XL und die PC-Software bietet in dieser Hinsicht einen Komfort, den kein Atan XL erreichen kann. Das gleiche gilt natürlich auch für Amiga oder ST/TT-Computer.

In der Regel sind die Programme in den Boxen auch mit Packern komprimiert, die es auf dem XL nicht gibt. Die letzte Hürde ist das 80-Zeichen-Problem, auch wenn es da schon Terminals gibt, die eine 80-Zeichen-darstellung emulieren oder die 80-Zeichenkarte unterstützen, nur die muß man auch erst einmal selbst eigen nennen.

Die richtige Software

Die meisten Anbieter preisen ihre Modems mit beigefügter Terminal-Software an. Diese ist aber in der Regel nicht das Gelbe vom Ei. Diese Terminals sind meistens in ihrer Konfigurationsmöglichkeit stark eingeschränkt und bieten außerdem selten die benötigten Übertragungsprotokolle.

Wer nun partout mit seinem Atari DFÜ betreiben will, der ist mit BobTerm gut beraten. BobTerm ist Shareware und dürfte in jeder PD-Liste zu finden sein. In Verbindung mit der XEP80-Karte ist es sogar zu einer 80-Zeichen-Darstellung fähig. Eine

ATARI magazin - Einführung in DFÜ

reine Software-Lösung ist ANSI-TERM, das neben 80-Zeichen auch VT100-Unterstützung bietet. Diese Art der Zeichendarstellung, oftmals auch ANSI genannt, gilt heute als Standard bei Terminalprogrammen. Auf dem PC sind Teletype und Telix die gebräuchlichsten, für den Amiga gibt es ENCOM.

Mit dem Terminal ist es aber noch nicht getan, man benötigt auch Datenpumper, da die meisten Programme in den Boxen komprimiert abgelegt sind. Die gebräuchlichsten sind LHA/LZH, ARJ und PKZIP.

Für den Atari sieht es hier schlecht aus. Der einzige Standardpumper ist hier gerade mal ARC/UNARC. Das PC-Pendant findet jedoch aus Effizienzgründen seit Jahren kaum noch Verwendung. Mittlerweile gibt es zwar ein UNLZH, das aber nur den den alten Kompressionsalgorithmus LHA1 verkrachtet.

Wie finde ich eine Box?

Nun hat man sein Modem angeschlossen und das Terminalprogramm installiert. bleibt nur noch diese Frage offen. Natürlich sollte die "Hemat-Box" im Nahbereich sein, sonst würden die Kosten ins Unendliche steigen. Doch woher nehmen und nicht stehlen?

Der erste Schritt kann das Wälzen von Computerzeitschriften sein. Da war doch was von dem Versand, wo ich mein Modem gekauft habe??? Andere schauen in den Computer Flohmarkt, wo von einigen Anbietern obakure Mailboxlisten für wenig Geld mit tausenden von Nummern angeboten werden.

Die bequemere Vorgehensweise ist jedoch ein Blick in die lokalen Mailboxlisten, in denen man nur die Boxen findet, die in einen bestimmten Vorwahlbereich fallen. Im Anhang findet man eine Auflistung einiger Mailboxen, die ständig aktuelle Mailboxlisten nach Vorwahl sortiert führen. Natürlich muß man sich erst

einmal durch die einzelnen Listen durchfressen und sehen, was sie so zu bieten haben, bis man gezielt selektieren kann.

Auswahlkriterien sind sicher die Themen der Box. Eine reine Amiga-Box wird sicherlich für einen XL-User nicht besonders interessant sein, es sei denn, er hat auch eine Freundin auf dem Nachttisch stehen. Manche Boxen legen mehr Wert auf Kommunikation. Ein etwaiges Netz, dem die Box angeschlossen ist, macht sie sicherlich um einiges attraktiver, da man so für wenig Geld mit Usern aus der ganzen Welt in Kontakt treten kann.

In Deutschland gibt es ca. 70 bis 80 Netze, davon viele lokale wie das Rhein-Main- oder das Berlin-Netz, aber auch flächendeckende wie AmNet, Zerberus, MAUS und natürlich FIDO, das weltweit größte nichtkom-

merzielle Netz. Die Mailaufrufen unter FIDO und die Übermittlungsrate von knapp 75 Prozent lassen jedoch sehr zu wünschen übrig.

So, ich hoffe, daß ich hier einen kleinen Abschnitt aus der Welt der DFÜ zeigen konnte. Ich werde auch in der nächsten Ausgabe wieder auf dieses Thema eingehen. Wer Anregungen für mich hat, der kann mir gerne schreiben:

Florian Baumann, Schöne Auesicht 56, 6236 Eschborn 2

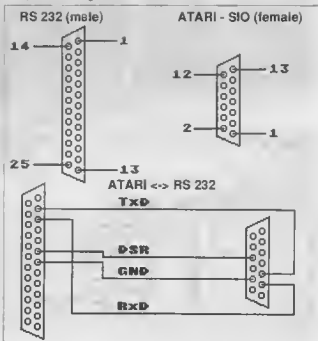
Und per DFÜ:

AmNet: Flonan_Baumann,Scotch

Z-Net: Florian_Baumann %Scotch @Amnet.Zer

Fido: Flonan_Baumann 2.249/33.7

EMail: flups@eurom.rhein-main.de



ATARI magazin - Einführung in DFÜ

Mailboxen mit ständig aktuellen MB-Listen

Liste	Autor	Box	Telefon-Nr.	Bps-Rate
02xxx	Arno Beier	HUT	02324-80087	16.800
030	Olav Surawski	TBX	030-6930113	14.400
03xxx	Steffen Jaedicke	ORI	0331-624325	16.800
06xxx	JJrg Jaeger	HTH	069-5975113	16.800
07xxx	Johannes Guentert	WSB	07634-6888	14.400
08xxx	Roger Neumann	DSB	089-9035455	2.400
09xxx	Holger Mitterwald	LSD	09133-9591	14.400

Materialaufwand

Mindestausstattung für Atari:

Atari XL/XE vorhanden

Floppy vorhanden

Interface 10 bis 20 Mark

2400er Modem 200 Mark

Zusammen ca. 250 Mark (aufgerundet)

Optional, aber zu empfehlen:

Ramdisk 150 Mark

HDI 350 Mark

Black Box 400 Mark

XEP80 100 Mark

Die Software MyDOS, BobTerm, ARC und UNARC sind als PD bzw. Shareware zu erhalten. Die Kosten für die Grundeus-tat-tung beim Atari belaufen sich auf 250 Mark.

Alternative mit PC:

286er 500 Merk gebraucht

Interface 10-20 Mark

2400er Modem 150 Mark

Zusammen ca. 650 Mark

Die Software Telemate, Crosspoint, LHA(rc), ARJ und PKZIP bekommt man als PD. Für den PC ist Atari-disk interessant, ein Programm, mit dem man XL-Disketten in DD auf einem PC lesen kann.

Deutsche Mailboxen mit Angebot für Atari XL/XE

Name	Telefon-Nr.	Bps-Rate	Zeiten
ABBUC-Box	02366-39623	2.400	19.00-06.00
Databyte BBS	040-7355700	14.400	18.00-23.00
Knightmoves II	02065-73583	14.400	18.00-08.00
Top Magazin	0345-7880148	14.400	19.00-07.00
CF-Box	07843-33446	16.800	24 h.
Hitchhiker BBS	069-5975113	16.800	24 h.
BOC Taucha	0342-9838577	?	?
TECS Hamburg	040-5270181	?	?
TECS Bremen	0429-29865	?	?
Nord-Box	040-5116283	?	?

Belegung RS 232 Stecker (männlich) - Atari SIO-Buchse (weiblich)

Pin	Richtung		Signal	Bedeutung
	DCE	DTE		
1	*	*	GND	Protective ground
2	←	→	TxD	Transmitted data
3	→	←	RxD	Received data
4	←	→	RTS	Request to send
5	→	←	CTS	Clear to send
6	→	←	DSR	Data set ready
7	*	*	GND	Signal ground
8	→	←	DCD	Data Carrier detector
20	←	→	DTR	Data terminal ready

Pin	Belegung	
1	Clock Input	
2	Clock Output	
3	Data Input	RxD
4	Ground	GND
5	Data Output	TxD
6	Ground	GND
7	Command	
8	Motor Control	DSR
9	Proceed	
10	+5V	
11	Audio Input	
12	nicht belegt	
13	IRQ	

Hallo DTP-Freaks!

Herzlich willkommen zum Workshop für das DTP-Programm "Desktop Atan". Haben wir uns voriges Mal mit der Setzeit und der Schriftgestaltung beschäftigt, so wollen wir dieses Mal etwas genauer auf bestimmte Funktionen von DA eingehen.

Ein wichtiges Merkmal eines DTP-Programms ist es unter anderem, daß es in der Lage ist, Bilder zu verarbeiten. Das heißt in der Regel, man ist in der Lage, Bilder in einem Dokument unterzubringen. Selbst auf großen Rechnern findet man in einem DTP-Programm selten die Möglichkeit, das betreffende Bild noch umfassend nachzubearbeiten.

Dafür muß man sich eines Zeichenprogramms bedienen, welches meistens sehr in die Geld geht. Da aber DA nicht nur die Möglichkeit bietet, Bilder auf umfassende Weise zu bearbeiten, sondern es auch möglich macht, gesetzte Texte auf der Seite graphisch nachzugestalten, zeigt sich wieder einmal die Leistungsfähigkeit dieses Programms auf.

Bevor wir nun ein Bild in einem Dokument unterbringen wollen, müssen wir uns genau überlegen, welchem Zweck dieses dienen soll. Es gilt eigentlich das gleiche Prinzip wie bei der Schriftauswahl. Zu viele Grafiken überlasten das Blatt, und somit auch das Auge des Betrachters. Das Dokument heißt sich "schwierig". Recht eindrucksvoll wird es z.B., wenn man in die Blattmitte eine Grafik setzt und den Text drumherum fließen läßt. Denkbar wäre diese Variante etwa bei einer Einladung oder einem Flugblatt, oder ein Deckblatt für eine Schülerzeitschrift.

Um also eine Grafik einzubinden, gibt es natürlich den einfachsten Weg. Man geht in den ersten Grafikeditor und zeichnet einfach eine. Nicht jeder ist aber ein begnadeter Joystickzeichner, und so bietet sich eigentlich die Möglichkeit an, ein Motiv aus den vielen Clipart-Bildern, die zu DA mitgeliefert werden, auszuwählen und einzubinden.

Die Vorgehensweise, wie man nun an das geeignete Motiv herankommt, kann sehr verschieden sein. Der eine zieht es vor, die Disk systematisch zu durchsuchen, während der andere, und dazu gehöre auch ich, sich alle Bilder ausdruckt und sie mit dem jeweiligen Filenamen auf dem Blatt versiert, um sie anschließend abzuhelfen.

Da die Namen eigentlich keine so große Aussagekraft haben, und vor allem, weil sich auf einem Bild durchaus mehrere Motive befinden können, habe ich das für eine gute Variante, schnell und ohne lange Ladezeiten an das gewünschte Bild zu kommen.

Zuerst legen wir also die Bilderdisk ein und rufen das Directory mit der Taste "D" auf. Nun wird das gewünschte File ausgewählt. Ist das geschehen, wird die Taste "L" gedrückt. Nun werden wir gefragt, ob wir wirklich ein Bild laden wollen. Wir bestätigen mit "J".

Jetzt können wir den Namen des Bildes eingeben. Ist es geladen, haben wir die Möglichkeit die Ausmaße einzugrenzen, da ja ein Bild mehrere Motive beinhalten kann. Mittels des Joysticks und des Fadenkreuzes markieren wir den entsprechenden Bildausschnitt. Nun werden die Ummaße des Bildes in das Dokument eingepaßt. Das kann einige Zeit dauern, da hier mächtige Speicherschleifen stattfinden. Aber wenn das geschehen ist, so können wir uns am Ergebnis erfreuen.

Was? Können wir eventuell noch nicht? Worum nicht? Ganz einfach. Dadurch, daß wir nur viereckige Ausschnitte ausschneiden können, kann es vorkommen, das Teile eines anderen Motivs in den imaginären Rahmen des Gewollten hineinragen. Nun müssen wir in den 1. Grafikeditor wechseln und mit Hilfe der Zeichenfunktionen die kleinen Scharfen ausbessern.

Anbieten tut sich hier folgende Möglichkeit: Man wählt den größten Pinsel und die Farbe weiß. Mittels der Freihandfunktion hat man nun einen kleinen Radlergummi, mit dem sich kleinere Ausbesserungsarbeiten leicht durchführen lassen.

Soll es ins Detail gehen, so benutzt man am besten den Zoom. Er ist in der Iconleiste über das Lupensymbol erreichbar. Wenn Sie es vorziehen, das entsprechende Motiv noch zu spiegeln oder zu invertieren, so kann das über die Blocktransfunktoren abgewickelt werden. Diese befinden sich im 2. Grafikeditor. Über die Taste "A" wird die Ausschneideroutine aufgerufen. Hat man sein Objekt also ausgeschnitten (hierbei kann es sich auch um Schrift handeln), wird es über die Klebefunktion "K" wieder eingefügt. Wir platzieren also unseren Objektumß, und können nun wählen: Drücken wir Return, so wird der Ausschnitt, so wie er war, eingefügt. Bei "I" wird er invertiert, bei "X" bzw. bei "Y" wird eine Spiegelung um die entsprechende Achse ausgeführt. Es empfiehlt sich wieder einmal, etwas zu experimentieren.

Vielleicht entspannen sie sich auch einfach mal bei einer Runde DA-Teletennis.

Viel Spaß, und bis zum nächsten Mal wünscht Ihnen

Stefan Heim

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Verkaufe 3 neue Atari ComputerII 2 x Atari 130XE (350,- DM + Versand pro Stück) 1 x Atari 800XE (250,- DM + Versand pro Stück) 1 x Eprom Burner V1.6 (100,- DM + Versand pro Stück) (Eprom Burner V1.8 1/2 Jahr alt). Info bei Arno Knüppel, Immelmann Weg 9, 4500 Osnebrück (ab 1.7.93 PLZ "49088"), Tel. 0541/188769

Suche für Atari 800XE Datensette u. Turbomodule, weitere Module z.B. Spiele, Kopierprogramme für: Disk-Kassette, Kassette-Disk, Adventures, Sportspiele, Logik Spiele, Musikprogramme, O. Block, Fr.-Engels-Str. 56, O-5320 Apolda

Suche Kontakt zu Usern! im Raum Hemburg und Umgebung. Schreibt an Michael André, Lüdersring 17, 2000 Hemburg 53 oder Tel. ab 17.30 Uhr unter der Nr. 040/844510.

Suche Modulgehäuse, Alexander Bleche, Hauptstr. 54, 37355 Niedersorschel, Tel. 036076/4677.

Wer hat mit PD 130 (Pascal) schon gearbeitet? Schreibt an: J. Reichardt, Heppenstr. 7, 8257 Kirberg

Suche noch immer deutsche Beschreibung bzw. Übersetzung für Drucker ATARI 1025. Kann mir jemand etwas helfen. Ich kenne nur was im Buch "Mein ATARI Computer" Seite J-4 über dieses Gerät steht! Alfred Eichhorn, Ritterbachstr. 21, 7170 Schw. Hall.

Biete Originalsoftware auf Disk/Kassette. Disk um 10,- DM, Kassette um 5,- DM. Schreibt mir, oder Tel. 043-2282-5813 ab 19 Uhr. Dietmar Jakubec, Bockfueserweg 17/8, A-2230 Gänsemdorf.

Verkaufe und kaufe stets Spiel- und Anwenderprogramme (nur Originale komplett mit Anleitung und Verpackung). Bei Interesse Liste anfordern oder zusenden an: Gero Qultschke, Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden.

Suche Hardware, Software, Informationen zum Thema "Atari XL/XE als Videoschnittgerät". Andreas Tosta, Bungert 27, 5100 Aachen.

Biete Originale + Anleitung: BIBO-DOS 5,- DM, SAM u. SAM-Designer 15,- DM, Lethal Weapon 5,- DM, Tigris 5,- DM jeweils plus Porto: Roland Böhler, 07429/1260

Verkaufe original Atari Trakball CX60, neu, 15,- DM, suche Info über Festplattenanschluß an XL/XE. Markus Klugherdt, Kulmbacher Str. 16, 8659 Untersteinach.

Verkaufe. 800XL (90,- DM), Floppy 1050 (188,- DM), Alan-Maitaief + Atari-Artist (100,- DM), Alan-Sprachbox (150,- DM), Originale (z.B. Ballblazer, Karateka, Spindizzy, Top Gunner); 04342/3273.

Suche die Bücher: ATARI Intern und das ATARI Profibuch, verkaufe leicht defekt. Drucker Panasonic KXP 1081 gegen Höchstgebot Tel. 06021/28943, Jörgen verlängern

Suche Druckkopf für Seiko-sha GP-550 AT (auch defekt), E. Mayer, Tel. 0941/700600

Verkaufe: Mission Zircon, Dreg, Showdown Hockey, Werner, LDS-Freezer, Digipaint je 10,- DM; Mad Marbles, Scaremonger zus. 5,- DM, Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel.: 07376/708.

Tausche "Programmieren in Maschinensprache mit 6502", "Großes Atari-Spiele-Buch" gegen Programme. Marcel Dyllong, Mozart 4, 3501 Schauenburg 3, Tel. 05601/2953.

Suche, Floppy 1050 / XF 551 preisgünstig Michael Rohrmann, Leipziger Str. 54, O-4370 Köthen

Suche Datensette CX12 oder 1010 sowie die Spiele Mission Zircon und Unicorn sowie alle Spiele von Mastertronic. Uwe Hauter, Gabelsbergerstr. 2-4, 6780 Pirmasens.

Hello Freunde, ich suche PD-Fanalyzer zwecks Tausch. Ich habe last 300 Disks voll. Schreibt an: S. Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

Suche Immer noch das Prg Nibelungen für XL oder UMS I für ST. Arno Dönn, Grebberstr. 50, 5138 Heinsberg.

Lynx-Module gesucht Dirk Paulsberg, Duisburg, Tel. 0203/480682.

Verkaufe Originaldisketten One Man And His Droid, Milk Race und Master Chess für je 10,- DM. Suche Kontakte unter Jugendlichen! Andreas Mueller, Bergstr. 4, O-6316 Stützerbach

Suche defekte u. gebrauchte XL/XE o. Laufwerke zwecks Ersatzteilerwerb. Angebote an: Falk Möckel, Schulstr. 19, O-7401 Windischleube, Tel.: 03447/832807.

Achtung Achtung-Achtung! Verkaufe neuwertige Sprachbox XL/XE für DM 90,-. Stellen Schneidenbach, Güler weg 78c, O-9305 Crottendorf.

**Die neue Maus ist da.
Siehe Seite 49**

**Anzeigenschluß
für
Kleinanzeigen
4. August 1993**

**Bitte belegte
Postkarte verwenden**



KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Verkaufe umfangreiche Software-sammlung ca. 50 Stück, Preis 3,- DM je Diskette. Christban Quandt, Wilhelmshruher Damm 113, 1000 Berlin 26.

Suche Komplettlösungen für: Seramis, Trolle, Der Leise Tod, Stein der Weisen, Fiji, Die Zeitmaschine 1, Clever & Smart, Sebastian Wunderlich, Str der Jugend 3, O-9933 Bad Elster.

Verkaufe: Atari 800 (kein XL!), Gerät in einwandfr Zustand u. voll funktionstüchtig! Gebote an: Friedrich Zick, Bambergerstr. 18, 6082 Mörfelden, Tel. 06105/24490.

Zum letzten Mal verkaufe Comp 130 XE, Floppy XF 551, Drucker XMM301, Datensette 11 + 12 und vieles mehr, alles original verpackt, Preis 750,- DM, ruf mal 05920-46699 NL Danke Bert Stel.

Defekte Floppy 1050 (mechanische Geräusche und Les-/Schreibfehler) 50,- DM, Klaus Ofner, Josef-Pütz-Str 36, 5164 Nörvenich (52388 ab 01 07 93!).

Suche: Data-Becker Buch Atari-XL Intern und Original-Spiel: Flight Simulator 2 mit Handbuch, Angebote an Oliver Kraus, Tel: 06842/52743

Verkaufe Orig. Spiele für XL/XE auf Kassette und Diskette. Anfragen an: Andreas Ellner, Rudolfstädter Str 32, O-6502 Gera.

Kleinanzeigen deutlich schreiben!!!

Verkaufe leicht defekten Atari 600 XL + Datenrecorder 1010 für 80,- sowie Speichererweiterung 1064, Chris Quandt, Wilhelmshruher Damm 113, 1000 Berlin 26.

Verkaufe Disk-Sammlung, weit über 50 Stück zum Teil neuwertig, 3,- je Diskette, Chris Quandt, Wilhelmshruher Damm 113, 1000 Berlin 26

Verkaufe: Atari 130 XE, Datensette XC12 nur zusammen für 150,00 DM. Detlef Kutzera, Westerweide 38, 2240 Heide.

Suche SPARTA-DOS Version 2.3 oder ab Version 3.2 nur Original, wenn möglich mit deutscher Beschreibung Diether Glass, Seb. Bach-Str. 18, O-4522 Coswig/Anh.

Neue Postleitzahl:

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Melanchthonstr 75/1 - 75015 Bretten

Verkaufe: Ennio 2 original mit Anleitung auf Disk für 15,-DM (Porto und Verpackung sind im Preis inbegriffen). Meine Anschrift Sebastian Wunderlich, Str. der Jugend 3, O-9933 Bad Elster.

Verkaufe 800XE neu 100,-, XE Konsole 100,-, Verschiedene Lazy Finger Disk & 4, original, auch andere Disketten, PD's -weil doppelt, Spielbücher, Liste gegen Freumschlag. Theo Bläcker, Altenseelbacher Weg 8, 57280 Neunkirchen.

Suche noch immer Handbuch u. Bedienungsanleitung für Drucker 1025. Wer kann mir helfen bzw diese Unterlagen kurzzeitig überlassen? Bitte um Nachricht oder Angebot an: Alfred Eichhorn, Ritterbachstr 21, 7170 Schw. Hall, FNr 0791/52627

Suche dringend für Atari 800XE Datensette (XC 12 o. XCM), Preis nach Vereinbarung, außerdem Spiel auf Disk und/oder Kassette, Turbo-Modul 3000/4800. Oliver Block, Fr.-Engels-Str. 56, O-5320 Apolda

Suche "Atari-Buchhaltung" dt. Anleitung (nur Original von Atari). M. Lörms, Rud. Hermannstr. 31, 04299 Leipzig.

Verkaufe Drucker 1029 wenig benutzt, Handbücher für 800XL: Basic, Atlas II, Peek u. Poke und Texteditor. Zusammen DM 120,-. Scholl Robert, Goethestr. 26b, O-5210 Arnsdorf.

Verkaufe: auf Disk Spiele aus Polen: Mission Shark, Fred 10,-DM, Robbo 10,- DM Deutsche Anleitung beigelegt. Tel. 05502/4357.

SOS! Wer repariert 130XE und Floppy XF551 (eventuell I/O defekt) Uwe Jacob, V-Tereschkow-Str. 17, 06449 Aschersleben.

Suche dringend Vokabellernprogramm Englisch für Atari 800XL. Angebote schicken Sie bitte an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Die ABBUC Regionalgruppe Nord sucht noch Mitglieder im Raum Norddeutschland, insbesondere im Raum Hamburg. Wer Interesse hat melde sich bitte schriftlich bei Nils Rennhack, Heldmühlenweg 69, 25336 Elmshorn oder bei Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt Stichwort: "ABBUC Regionalgruppe Nord: Ich will!"

Hallo ich biete einen Service! Ich konvertiere Eure ASCII Datei vom PC auf den Atari und Umgekehrt (Dateilänge maximal 120KB) Schickt mir dazu zwei Disketten eine formatiert auf PC (5 1/4 oder 3 1/2 max 1,44 MB) und die andere im DUBBLE Format. Legt bitte 6,- DM in Briefmarken, für jede zu konvertierende Datei, bei damit ich Euch die Disketten zurücksenden kann. Was über ist behalte ich als Bearbeitungsgebühr. Es könnte bis zu 3 Wochen dauern. Meine Adresse Nils Rennhack, Heldmühlenweg 69, 25336 Elmshorn Stichwort: "Service ASC"

**Bitte beachten Sie die
Seiten 40 und 41.**

Hallo und herzlich willkommen zum nächsten Teil vom GTIA-Magic Workshop. Wie versprochen geht es in diesem Teil um eventuell sinnvolle Anwendungen dieses Programms. Damit schneide ich eigentlich ein Thema an, das sehr stark vom jeweiligen Standpunkt abhängig ist.

Man nehme als einfaches Beispiel die Fraktalberechnung. Es lassen sich mit solchen Programmen wirklich eindrucksvolle Bilder berechnen. Aber jemand, der nicht dieses mathematische Prinzip, welches dahinter steht, versteht, oder mindestens vermutet, für den sind Fraktale eigentlich nichts weiter, als hübsche, bunte Bilder.

Die Faszination geht eigentlich davon aus, trockene Logik, theoretisch unendliche Rechenvorgänge visuell sichtbar zu machen. Nun besteht aber auch die Möglichkeit, ein solches Programm auszubauen, mit Zeichenfunktionen zu versehen, vielleicht sogar Farbverlaufs-funktionen, und schon haben wir ein Programm, welches schon in den Bereich "Multimedia" hineinspielt, denn es lassen sich wirklich eindrucksvolle Präsentationen damit erstellen.

Na ja, zugegeben, die Grafikfähigkeiten des XL/XE reichen in keinem Fall für echtes "Multimedia", der Sound ebensowenig. Aber es lassen sich schon einfache Videovorspanne bzw. Titelbilder erstellen. Und wenn man sich jetzt noch vorstellt, daß der Sound getrennt, z.B. von einer CD oder einem MIDI-Keyboard, eingespielt und parallel dazu aufgenommen wird, so hat man eigentlich schon fast perfektes Multimedia.

Und da komme ich eigentlich auf den Punkt. Das Programm GTIA-Magic kann zwar keine Fraktale berechnen, aber es beherrscht weitaus anderes für den XL/XE die Farbverlaufs-funktionen. Man stelle sich einmal vor. Ein kleines neu gegründetes Unternehmen benötigt ein Präsentationsvideo. Um zu einem solchen zu kommen, braucht man eigentlich "nur" 2 Dinge: Einen Camcorder und einen Multimediafähigen Computer.

Auf den ersten genannten Gegenstand will ich hier nicht eingehen. Aber für den Computer sollte es schon, wenn man bewegte Bilder benötigt, ein 486DX2/66 sein, und eine Wandkarte, die das VGA-Signal, welches von der Grafikkarte ausgeht, in ein aufzeichnbares digitales Videosignal umwandelt. (Der XL/XE liefert ein FBAS-Signal, welches nicht mehr gewandelt zu werden braucht.) Mindestens 16 MB RAM sind empfehlenswert. Nun fehlt aber noch der Sound, und da sollte es schon eine Karte mit 16-Bit-Klängen sein. Lange Rede, kurzer Sinn: Ca. 8000 bis 10000 Mark sollte man für eine solche Anlage mindestens einplanen.

Da aber kaum ein Jungunternehmer oder gar Schüler, die ein Lehrvideo erstellen sollen, soviel Geld investieren, gibt es, wie sollte es auch anders sein, das Programm GTIA-Magic. Aus Speicherplatzgründen ist es natürlich nicht möglich, (umfangreiche) Animationen zu erstellen, aber Titelbilder und Zwischeneinblendungen lassen sich problemlos erstellen.

Workshop GTIA Magic

Ich habe mir in dieser Folge des Workshops ein einfaches Firmenlogo ausgedacht, wobei dabei der Spruch gilt: Weniger ist oft mehr. Das heißt, daß man auf sein Bild nur soviel optische Informationen bringt, wie es zweckmäßig erscheint (der Sinn eines Firmenlogos), oder man kann es mit optischen Reizen förmlich überladen, nach dem Motto "Hier ein Stichelchen und dort eine Verzierung", daß schon das Betrachten des Bildes anstrengend ist, und meistens wirken solche auch laienhaft.

Was nun mein Logo betrifft: Ich habe den Grundkörper aus ineinander geschachtelten Boxen zusammengesetzt, wobei die Farbverläufe immer auf INCREMENT und FLUESSEND eingestellt waren. Die Buchstaben habe ich einfach schwarz eingezeichnet. Wollen Sie nun ihr erstelltes Logo oder Titelbild aufzeichnen, so gibt es die Möglichkeit, das Bildsignal des Computers einfach auf einen Videorecorder umzuleiten und aufzunehmen. Wer jetzt aber mehr will, der kann sich Musikstücke, z.B. aus MUSIC oder SOFTSYNTH mit einspielen lassen. Alles, was man dazu tun muß, ist, das jeweilige Bild z.B. unter TURBO-BASIC mit BGST einzuladen und die jeweiligen Musikstücke dazuladen.

Bei MUSIC ist das am einfachsten, weil der Compiler die jeweiligen Stücke schon als fertiges Programm, welches dann im VBI im Hintergrund abläuft, abspeichert. Bei SOFTSYNTH, welches ich für das Programm mit den meisten Möglichkeiten halte, benötigen Sie die Routinieroutine. Bei beiden darf nicht vergessen werden: Der DMA-Bildschlitzzugriff darf nicht ausgeschaltet bleiben, da sonst ja kein Bild aufzunehmen ist.

Wer den Sound noch effektvoller und einfacher aus Band bekommen will, der nehme einfach eine CD oder Musikkassette mit der jeweiligen Musik und leite dieses Audiosignal getrennt vom Videosignal über die Chinchbuchsen (vorausgesetzt, Ihr Videorecorder hat so etwas, ansonsten benötigen Sie nämlich einen Adapter, der vom Scart Audio und Videosignal abtrennen kann.) ein. So erhält der Videorecorder zuerst das Bild, der Ton wird durch das Belegen der Buchse automatisch vom FBAS-Signal abgetrennt und durch das neue ersetzt. Wenn sich nun jemand das fertige Video ansieht, der fragt sich erst einmal, mit was für einer teuren Hardware bestellte Sie Ihren XL/XE ausgestattet haben.

So das wars für diesen Workshop. Ich wünsche viel Spaß, wenn Sie Ihre PC-Freunde mit einem Video verblüffen, welches z.B. das abgebildete Objekt beinhaltet und dazu die Musik von "AXEL F." oder "DAS BOOT".

Stefan Helm.

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette
nur DM 7,-

PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen Ausgabe des ATARI-magazins und somit auch zu einer neuen PD-Ecke. In dieser Ausgabe gibt es schon vorab für die Sommermonate ein kleines Erfrischungsangebot, haben wir doch diesmal 8 abwechslungsreiche PD-Disketten vorzustellen.

ANALOG UTILITIES

Mehr als 20 verschiedene Utilities befinden sich auf dieser ATARI-Diskette. Es handelt sich hierbei um Anwendungsprogramme und Hilfen, die von der schon seit längerer Zeit nicht mehr existierenden Zeitschrift ANTIC herausgegeben wurden und allesamt sehr empfehlenswert und gut sind. Angesichts der Fülle eine sehr kaufenswerte Diskette.

Best.-Nr PD 220 DM 7,-

COPY

Auf dieser Diskette befindet sich ein Kopierprogramm, mit dem man Bootdisketten und Bootkassetten kopieren bzw. das jeweilige Format wechseln kann. Wer noch nicht im Besitz der sogenannten CAS Emulatoren ist bzw. nach einer weiteren Ergänzung auch, sollte sich diese Diskette zulegen.

Best.-Nr PD 221 DM 7,-

EDWARD's GAMES

Bei dieser doppelseitigen Diskette handelt es sich um eine reine Spielesammlung. So befinden sich auf dieser Spiele unterschiedlicher Art, wobei Sportspiele mit einer leichten Dominanz überwiegen. So sind u.a. ein BASEBALL- und ein KARATE-Spiel auf dieser Diskette vertreten. Weiterhin ein Autorennspiel, Schach und 12 diverse andere Geschicklichkeitsspiele. Wer Spiele bevorzugt,

sollte sich diese Diskette in seine Sammlung einordnen.

Best.-Nr PD 222 DM 7,-

TRON II

Wer kennt nicht diese Spiele, wo sich zwei gegnerische Motorräder gegenseitig auf den Pelz rücken, indem sie einen Schweif hinter sich herziehen



und keiner der beiden Parteien darf den eigenen oder den gegnerischen berühren? Auch bei TRON handelt es sich um ein solches Spiel. Besonderheit hier allerdings ist, daß es mit Sprachausgabe ausgestattet ist.

Best.-Nr PD 223 DM 7,-

BANANADEMO

Keine Angst! Hier werden nicht etwa Bananen verschiedenster Sorte vorgestellt! Es handelt sich vielmehr um eine kleine Grafik-Sounddemo, die von BANANASOFT herausgebracht wurde. Für Freaks von Demos sicherlich unentbehrlich.

Best.-Nr PD 224 DM 7,-

PICTURES

Auf dieser Diskette befinden sich einige Bilder im 256-Farben-Format. Wegen ihrer farblichen Pracht und ihrer guten Qualität sind diese naturgemäß schön anzusehen. Für Fans von

bunten Bildern sicherlich nicht uninteressant.

Best.-Nr PD 225 DM 7,-

BASIC PROGRAMME

Auf dieser Diskette befinden sich sage und schreibe 15 verschiedene Spiele für den ATARI 8-Bit. Dabei geht es quer durch den Garten. So ist u.a. DEFENDER darauf vertreten, bei dem man seine Stadt verteidigen muß etc. Besonders hervorzuheben ist das Strategiespiel FISCHMARKT, das wie Kaiser aufgebaut ist, sich aber wie erwähnt mit dem Geschäft mit Fischen beschäftigt. Insgesamt eine Diskette, die in jede Sammlung gehört.

Best.-Nr PD 226 DM 7,-

MUSICSYNTMAT II

Wie der Name bereits schon verrät, handelt es sich hier um ein in Basic geschriebenes Musikprogramm, das mit bereits 7 verschiedenen Musikstücken aufwartet. Wer seine Sammlung an Musikeditoren vervollständigen möchte oder noch keinen besitzt, sollte den Kauf dieser PD-Disk in Erwägung ziehen.

Best.-Nr PD 227 DM 7,-

Das war es dann auch schon wieder für diesmal. Wir glauben, für den Sommer gut gerüstet zu sein und Ihnen ein erfrischendes Angebot vorgelegt zu haben.

Bis dann!



NEW

SUPERANGEBOT

Die Menge macht's

5 PD-Disketten DM 30,-

10 PD-Disketten DM 55,-

15 PD-Disketten nur DM 75,-

Unterhaltsem - Spannend - Aufregend



PUZZLE

Sicherlich haben Sie auch schon einmal gepuzzelt. Bei einem Puzzle müssen Sie aus verschiedenen Einzelteilen ein vollständiges Bild zusammenfügen. Üblicherweise fahren die einzelnen Puzzelteile immer auf dem ganzen Tisch herum.

Diese Zeiten sind nun vorbei!



Mit diesem Programm bleibt alles sauber.

Drei wunderschöne Puzzlebilder befinden sich gleich auf der Diskette. Falls das nicht genügt, kann man mit dem mitgelieferten EDITOR seine eigenen Bilder entwerfen. Hierzu müssen Sie nur Koala-Printer-Bilder in Einzelteile zerschneiden.

Aber beginnen Sie erst einmal mit einem der 3 Puzzlebilder. Die Puzzelteile können Sie mit dem Joystick, einer ST- oder Amiga-Maus bewegen.

Nachdem Sie ein Bild geladen haben, können Sie das fertige Bild immer mit der START-Taste auf den Bildschirm bringen.

Mit der SPACE-Taste kommen Sie in den Bildschirm, in dem alle Teile kreuz und quer verteilt sind.

Wählen Sie sich ein Teil aus und versuchen Sie es an die richtige Stelle zu bringen.

Dabei können Sie sich mit der SELECT-Taste dieses Teil speziell noch einmal ansehen. Falls Sie aber dieses Teil vorerst nicht unterbringen können, besteht die Möglichkeit sich mit der OPTION-Taste ein neues Teil zu nehmen.

Wie Sie dieser Kurzbeschreibung entnehmen können, handelt es sich um eine hervorragende Bedienung, die Sie vergessen läßt, daß Sie es nicht mit greifbaren Puzzelteilen zu tun haben.

Die Anzahl von 152 Puzzelteilen sorgt dafür, daß der Spaß an diesem Spiel für lange Zeit gesichert ist.

Best.-Nr. AT 275

DM 12,-

Achtung

Beachten Sie das auf unserer Sommerkarte das Programm PUZZLE im Preis miteinhalten ist.

Lesen Sie dazu auch Seite 41.

DISK-LINE 23

Hier ist es wieder - das Programmpaket mit lauter Software-Delikatessen: Beim Spiel HASCHE geht es um das gute, alte Fang-mich-Prinzip, für wilde Verfolgungsjagden am Bildschirm ist also gesorgt! Mit AUSTRACOPIE ist der Datentransfer zwischen den Austro-Dos und ATARI-Disketten möglich, ein nützliches Hilfsprogramm, das jeder Besitzer der Austro-Programme besitzen sollte. Wahrhaft farbenfroh und mit vielblättriger Animation geht es in der Demo

NURRZ II her - zwei gute Musikstücke und zwei unterschiedliche Bildschirme gibt es zu sehen, also ein echter Ohren- und Augenschmaus made in Germany! Wollten Sie schon immer Micropainter-Bilder hintereinander auf den Bildschirm bringen, aber mit Anzeige des Dateinamens?

Unser MICRO-PAINTER-BILDERLADER macht's möglich. Einfach laden und schon geht's los! Noch eine gute Demo, diesmal aus Polen, wartet darauf, gesehen zu werden: Die MAGNUS-REVENGE-DEMO mit einem erstklassigen Sternbild und einem weiteren Bildschirm mit guter Musik und Farben in Hülle und Fülle! Kennen Sie das Programm Headliner, mit dem man ein Titelbild ähnlich dem von Lucasfilm mit 3D-Buchstaben gestalten kann? Mit dem Programm HEADLINER II geht das auch, nur sieht man hier die Buchstaben sogar von schräg oben! Achtung PC-Fans! Bisher gab es keinen MS-DOS-Emulator, aber MK-DUP stellt die wichtigsten Befehle genauso wie in diesem DOS zur Verfügung! Auch der GRAPHICS 8-ZANLENPLOTTER ist sehr nützlich, denn er arbeitet mit Zahlen, die man ganz nach Belieben kleiner oder größer skalieren kann! Wer sich überzeugen will, was grafikmäßig mit Turbo-Basic möglich ist, darf das Programm MUSTER IN GRAPHICS 9-11 nicht verpassen, inklusive Finescrolling und veränderbarer Scrollgeschwindigkeit! Erinnern Sie sich noch an das Programm MENUESCHREIBER, mit dem man sehr einfach ein Basic-Lademenü erstellen konnte? Auf dieser Ausgabe befindet sich eine Überarbeitung mit noch mehr Raffinessen. Wenn Sie richtig abzocken wollen, können Sie es jetzt beim MERKURSPIEL versuchen, dieser Spielautomat hat es in sich! Fragen Sie sich manchmal, woher der Fahrer des Autos mit dem bestimmten Nummernschild wohl kommt? Mit KFZ-KENNZEICHEN kriegen Sie es her-

aus, eingeschlossen der alten ost-deutschen Kennzeichen. Wer kennt nicht das Kartenspiel **MAUMAU**? Mit diesem Programm können Sie gegen Pokerface antreten und zeigen, daß Sie richtig abzukurumen verstehen! Zum Schluß gibt es für unsere Musikfans noch drei gute Melodien zu hören: **STAR-WARS-TITELMELODIE, BEETHOVEN'S FUENFTE UND STEVIE WONDER**

Es ist also wieder für jeden was dabei. Wo gibt es also viel Software-Sonnenschein? Na klar - bei der **DISK-LINE**! Achtung!!! Wir suchen dringend Programme! Schickt uns deshalb so schnell wie möglich wei chel Vielen Dank!

Best.-Nr. AT 276 DM 10,-

Cavelord

Return of the golden oldies part III! Nach Schreckenstein wird nun auch Cavelord wieder neu veröffentlicht. Wie Schreckenstein, ebenfalls von Peter Finzel programmiert, bürgt alleine schon dieser Name für Qualität.

Doch sehen wir uns erstmal die Story an: Die fantastische Welt der Tiete Subhorae genannt, wird von widerlichen Kreaturen heimgesucht. Die Krone des einstigen Herrschers wurde versteckt und der König in ein Energiefeld eingeschlossen, das er nicht verlassen kann.

Aufgabe ist es nun, dem König die Krone zurückzubringen, sodaß wieder das Gute in Subhorae einkehrt. Um diese Aufgabe lösen zu können, rettet der Spieler den Vogel Pegamle, sonst gibt es kein Durchkommen durch die Höllen des Schreckens. Cavelord ist nun ein Action-Adventure. Man sammelt Gegenstände auf,

um sie irgendwo anders einzusetzen. Der große Vorteil ist, daß alles in deutscher Sprache gehalten ist, sodaß eigentlich jeder Zugang zu diesem Spiel finden müßte.

Es gibt viele Gefahren: Felsbrocken die herunterfallen, Gegner, die durch die Lüfte schweben, Blitze und noch mehr. So macht man sich also auf die Suche, die Krone zu finden. Ein schwieriges Unternehmen, doch es ist zu schaffen.

Die Grafik ist allererste Sahne. Alles ist klar zu erkennen, bunt und schön animiert, das Scrolling ist super. Kurzum: Grafisch perfekt. Da macht alleine schon das Zusehen Spaß, fast schon wie im Film. Der Titelsound geht so und die Effekte während des Spieles sind gut. Das Spiel macht ihren Spaß. Es gibt auch einen Zweispielermodus und verschiedene Schwerekeitsgra-



de, sodaß man sich schon eine lange Zeit mit diesem Spiel beschäftigen kann.

Jede(r) Atari-User(in), der/die sich dieses Spiel zulegt, kann eigentlich davon ausgehen, keinen Fehlkau f zu tätigen. Ich persönlich jedenfalls spiele es immer wieder. Es macht schlicht und einfach Spaß und die Grafik stimmt Spielerherz, was willst du mehr?

Best.-Nr. AT 269 DM 24,-

Schreckenstein

Für Gesprächsstoff in der Szene dürfte sicherlich die Wiederveröffentlichung des vorliegenden Spiels sorgen. Es handelt sich um den Klassiker Schreckenstein, welches von Peter Finzel programmiert wurde.

Dieser Name müßte eigentlich jenen Atari-Usern geläufig sein, die nicht erst seit gestern ihren Computer haben. Neben Schreckenstein stammt noch Cavelord, Almas II, Das Assemblerbuch, Design-Master, Monitor XL und noch vieles mehr von ihm. Außerdem leitete er einmal die Assemblercke in der Computer-Kontakt (R.I.P.).

Kommen wir aber nun auf das Spiel zu sprechen: Schreckenstein ist eine Burg, die trotz ihres Namens einmal inedlich war. Jedoch eroberte der schwarze Zeuberer Nekropol Schreckenstein, in welches seiner Dämmerung einge zogen ist. Die menschlichen Augen des Nekropol verhindern, daß jemand die Burg

3 tolle Programme

• GEM'Y

• TAAM

• Desktop Atari

bei

Power per Post



Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abge stuppt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196

DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197

DM 16,-

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angeeignet!!!

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

G
R
O
ß
E
-
R
A
U
S
-
A
K
T
I
O
N

Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 19,00
Print Star II/24	(AM 3/93 - Seite 32)	AT 142	DM 34,00
Happy Set 2	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 175	DM 14,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 14,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 14,00
Happy Set 5	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 178	DM 14,00
Happy Set Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 29,00
Alternate Dungeon	(AM 3/93 - Seite 49)	AT 210	DM 29,80
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 9,00
Workshop Manager	(AM 7/92 - Seite 41)	AT WM 1	DM 39,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 29,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 257	DM 39,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 19,00
Atari Logo	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 266 Modul	DM 39,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24,00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
I/O Datenkebel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Joust	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 17 Modul	DM 19,00
Desert Falcon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 20 Modul	DM 29,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 29,00
Decision in Desert	(AM 1/93 - Seite 49)	RP 25	DM 29,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galahi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Directory Master	(AM 7/92 - Seite 42)	AT 223	DM 19,00
Final Legacy		RP 14	DM 19,00
Star Raiders II		RP 22	DM 19,00

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klemmern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein **Super-Schnäppchen!**

Das große SOMMERPAKET

Bis zum 31. Juli 93 bieten wir Ihnen dieses phänomenale Sommerpaket an.

Sie fragen sich sicherlich, wie Sie in den Genuß dieses Sommerpakets kommen. Ganz einfach: Nehmen Sie die beigelegte Sommerkarte und schon gehts ab.

3

1) Sie suchen sich zunächst 3 PD'a/oder 3 Disklinea/oder 3 Quick magazine/oder 3 Lazy-Finger-Disketten aus.

+

2) Aus der untenstehenden Liste suchen Sie sich 3 Programme aus. JA wirklich 3 Programme!!!

3

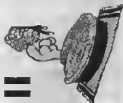
3) Als EXTRA-BONBON erhalten Sie das Puzzle-Spiel, anzuhängen als Sahnehäubchen oben drauf. Das Programm wurde auf Seite 38 vorgestellt!

+

LISTE >

Aus dieser Liste suchen Sie sich, wie in Punkt 2 besprochen, 3 Programme aus!

=



Soundmachine - Design Master - Masic - Im Namen des Königs - S.A.M. - Alptraum - Der leise Tod - Fijl - Invasion - Lightraces - Tigris - Taipei - Gleggs It! - Werner Fieschler - Rubberball - Player's Dream 1 - Player's Dream 2 - Player's Dream 3 - Videofilmverwaltung - Die Außenrdschen - Quick V2.1 - Logistik - WASEO Publisher - WASEO Designer - KriS - FiPlus 1.02 - Graf von Bärenstein - Phantastic Journey 1 - Phantastic Journey 2 - Mege-Font-Texter 2.06 - Print Universal 1029 - VidigPaint - Dynetos - "C"-Simulator - Laser Robot - Monster Hunt - GTIA Magic - Mystik Teil 2 - TAAM - Minesweeper - GEM'Y - Desktop Atari - The Final Battle - Clevelord - Schreckenstein - WASEO Trilogy.

Bitte nicht vergessen: Angebot gültig bis zum 31. Juli 1993

SOMMERPAKET

Und das Ganze kostet nur DM 60,-. Also ran und gleich die Sommerkarte auszufüllen!!!

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

betreten kann. Man befindet sich jetzt in den tiefen Verliesen der Burg, auf der Suche nach den magischen Augen, selbstige zu entfernen, um schließlich die Burg betreten zu können.

Ein oder zwei Spieler machen sich nun unabhängig voneinander auf die Suche nach den magischen Augen. Der Spielbildschirm wurde gesplitet,



sodaß es möglich ist, daß beide Spieler unabhängig voneinander in den tiefen der Burg auf die Suche gehen. Geister, Skelette und andere Dinge stellen sich einem in die Wege, alle wollen die Lebensenergie der Spieler kauen. Auffrischen kann man die Energie an den lose verteilten Energiebündeln, teleportieren geht auch, die Teleporter wechseln aber ständig ihren Standort, sodaß schnelles Handeln vonnöten ist.

Schreckenstein ist ein reinrassiges Suchspiel, ein schnelles zudem. Jeder Spieler (man kann alleine oder zu zweit spielen, beim Alleinspiel übernimmt der Computer die Steuerung des zweiten Spielers) rast also durch die Gänge, steht's auf der Hut, nicht von den zahlreichen Feinden erwisch zu werden.

Eine Berührung mit einem Feind kostet zehn Kraftpunkte, das Aufsummieren einer Portion Energie bringt zehn Kraftpunkte. Die Grafik während des Spieles übertrifft die Titelgrafik noch um ein vielfaches. Es wurde auf viele kleine Details geachtet, alles ist klar zu erkennen und trotzdem befindet sich sehr viel verschiedenes auf dem Screen. Die Animation der ein-

zelnen Figuren, von denen sich teilweise mehr als genug auf einem Screen befinden, sind sauber und schön anzusehen. Das Scrolling in alle vier Richtungen setzt dem Ganzen dann noch die Krone auf.

Die Musik und die Soundeffekte mögen zwar nicht die besten aller Zeiten sein. Jedoch will ich sagen, daß weder die Musik noch die Effekte schlecht sind, stellenweise ist alles recht ordentlich. Doch manchmal gefallen mir die Effekte nicht so sehr, manchmal sind sie aber wiederum ganz lustig.

Das Spiel macht schon alleine sehr viel Spaß, zu zweit gleichzeitig, das ist die Krönung überhaupt. Es ist also recht lustig am Gegner mal schnell vorbeizurennen und lebewohl zu sagen und er glotzt nur kurz aus der Wäsche und der Kinnladen klappt herunter.

Spannungsgeladen steht schon auf dem Cover und so ist es auch. Ein Spiel, das die Umschreibung Klassiker ohne weiteres verdient. Wenn man bedenkt, daß Schreckenstein von Aus, dem damaligen Vertrieb, für ganze DM 79,00 verkauft wurde,

so legt man heute nur noch 1/3 dieses doch stolzen Sümchens hin, um in den Genuß von Schreckenstein zu kommen. Und trotz seines hohen Alters hat dieses Spiel noch nichts an seinem Spielspaß eingebüßt.

Fazit: Wer gerne spielt, der spielt Schreckenstein.

Best.-Nr. AT 270

DM 24,-



The Final Battle

Es ist noch nicht lange her, da veröffentlichte Power Per Post verschiedene Spiele von Futurevision. Nach nur wenigen Monaten der letzten Veröffentlichungen, legt Futurevision mit THE FINAL BATTLE ein neues Strategiespiel vor.

Es ist nur für zwei Spieler ausgelegt und, aber kommen wir erstmal zur Vorgeschichte: Vor noch nicht allzu langer Zeit, auf einer der Zivilisation fremden Insel (kennt man ja inzwischen genügend) leben zwei Völker, die sich die Insel teilten. Jeder lebte auf seiner Hälfte. Es gab die grauen und die blauen, sie trieben untereinander kräftig Handel. Es kam sogar zu einem Fest beim blauen König, das der graue König dankend annahm und auf sein Schloß kam.

Doch unverhofft erschien Mathilde, eine Prinzessin aus einer benachbarten Insel, und wie es nun so ist, könnten die Könige beim Anblick von Mathilde dahinschmelzen. Da es nur einen geben kann (Highlander läßt grüssen), beschlossen die Könige, die Sache in einem Krieg zu entscheiden.

Der Krieg tobte, und ein paar Tage später sollte es zur entscheidenden Schlacht kommen (eben THE FINAL BATTLE). Den Ort der letzten Schlacht machen die beiden Könige aus: es besteht die Möglichkeit zwischen der Stadt, dem Fluß und dem riesigen Wald.

Falls man schon länger im Besitz des Spieles ist, können auch eigene Szenarien mit dem integrierten Editor gefertigt werden, an dessen Schauplätze dann gespielt werden kann.

THE FINAL BATTLE kann man, wie schon erwähnt, nur zu zweit spielen. Ein Spieler übernimmt die Rolle des grauen Königs, der andere die des blauen Königs. Die Könige übernehmen die strategische Planung des Geschehens. Dies geschieht bei Spielern eins über Joystick eins und

bei Spieler zwei über Joystick zwei. Man kann damit die verschiedenen Figuren anklicken und fortbewegen.

Doch Vorsicht! Die Kraft ist begrenzt und es gibt Böden, da ist es schlecht, gesund zu bleiben, wie z.B. wenn eine Kanone in einen Fluß geführt wird. Wird eine Einheit zu stark strapaziert, so wird sie einfach ausradieren, was mit einem kurzen Brummen signalisiert wird. So muß denn alles strategisch aufeinander abgestimmt und mit einer Portion Glück versehen sein, daß der feindliche König vernichtet wird und die Insel ein Volk wird, je nachdem eben, wer gewinnt. Entweder alles wird blaues Volk oder alles wird graues Volk.

Da das Spielfeld immerhin 60*40 Felder groß ist, kann man sich vorstellen, daß nicht alles auf dem Schirm Platz findet. Man kann per Cursor das Spielfeld nach oben und unten, links und rechts bewegen. Sichtbar sind immer 20*20 Felder. Und durch den großen Umfang wird auch eine Menge Zeit benötigt, bis eine Schlacht zu Ende ist. Deshalb gibt es auch eine Funktion zum Laden und Speichern des aktuellen Spielstandes, sodaß ein Spiel ohne

weiteres abgebrochen werden kann und sobald wieder Lust da ist, weitergespielt werden kann.

Wir jedenfalls spielten das erste Mal fünf Stunden am Stück, da ist man ausgelaugt und deshalb waren wir auch froh darüber, den Spielstand speichern zu können.

Einen kleinen Vorspann gibt es auch noch, den man aber ebenfalls umgehen kann, sodaß man ihn sich nicht immer reinziehen muß, sobald das Spiel neu geladen wird. Die Grafik ist ein wenig klöbig, aber dafür bunt. Trotzdem, für ein Spiel dieses Genres unheimlich gut, stellenweise erinnert sie ein wenig an die guten alten Phantasie-Zeiten. Alles ist klar erkennbar, der Hauptzweck wurde also erfüllt. Klar, hier und da eine Animation wäre schon lustig, aber es geht auch ohne. Der Sound begrenzt sich auf den Vorspann und ein paar Effekte während des Spieles.

THE FINAL BATTLE macht unheimlichen Spaß. Der einzige Nachteil be-

steht darin, daß nur zu zweit gespielt werden kann. Aber ehrlich gesagt, es macht riesigen Spaß, wenn man so nebeneinandersitzt und auf einmal radieren man eine Armee des Feindes aus, da kommt richtige Stimmung auf (positive wohlgeordnet). Und irgendwann kann ich mir auch nicht vorstellen, daß, sofern man dieses Spiel alleine spielen könnte, irgendwie eine richtige Stimmung aufkommen würde. Wir spielen es jedenfalls immer wieder.

Wir können jedenfalls dieses Spiel allen weiterempfehlen, die mal abends bis nachts ein Spiel zu zweit spielen wollen, das langsam alles atmet und mit der Zeit immer spannender wird, besonders wenn jeder kurz vor dem Ende je nur noch zwei Kanonen übrig hat, echt lustig. Fazit: Für Strategiefans ein MUSS!

Best.-Nr. AT 271

DM 19,-

PPP Hardware-Angebot auf einen Blick

25K Bibomom	Best.-Nr. AT 244	DM 149,-
25K Bibomom.+Bibosassam im ROM	Best.-Nr. AT 262	DM 189,-
1 MB Super-Megaram	Best.-Nr. AT 245	DM 199,-
256KB Supermegaram	Best.-Nr. AT 250	DM 149,-
ROM-Disk 512KB für XL	Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
ROM-Disk 512KB für XLE	Best.-Nr. AT 237	DM 135,-
ROM-Disk 512KB XL + 8 Eproma	Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
ROM-Disk 512KB für XLE	Best.-Nr. AT 237	DM 185,-
Speedy 1050	Best.-Nr. AT 110	DM 99,-
Centronics Interface II	Best.-Nr. AT 98	DM 128,-
Turbo-Link ST	Best.-Nr. AT 149	DM 119,-
Turbo-Link PC	Best.-Nr. AT 155	DM 119,-
K-Mouse	Best.-Nr. AT 278	DM 59,-

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

Dies ist Mathilde!!!



DIE WASEO TRILOGY DISKETTE

Schon wieder gibt es etwas Neues von der Walkanrieder Anwender Software Entwicklungs Organisation, also kurz WASEO, nämlich die "WASEO Trilogy Diskette". Diesmal ist es aber keine Erweiterung für den WASEO Publisher, sondern drei ganz andere Programme, die nichts mit DTP zu tun haben. Man muß den Publisher also nicht besitzen, um die Programme nutzen zu können.

3 Programme

Auf der Diskette liegen drei Programme vor, bei zweien kann man auch ausdrucken. Der Anleitung nach kann man das aber nicht nur mit EPSON-kompatiblem Drucker, sondern man kann die Programme auch an andere Druckertypen anpassen. Was der Drucker allerdings können muß, ist mindestens Breit- und Schmallschrift. Das erste Programm heißt:

Der Geburtstagskalenderdrucker

Nicht immer hat man alle Geburtstage der Familie, der Verwandten oder Freunde im Kopf. Deshalb sollte man sich einen Geburtstagskalender einlegen. Mit diesem Programm kann man so einen erstellen, verwalten und ausdrucken. Und zwar kann man immer ein Monatsblatt wählen und dann die Namen der Geburtstagskinder eintragen, löschen oder ändern. Das Monatsblatt läßt sich auch ausdrucken (sogar mit Farboption!) und ist dann etwa so groß wie DIN A6

Die Ausdrucksposition kann man auf links, mitte und rechts festlegen. Da neben dem ausgedruckten Monatsblatt immer noch Platz ist, kann man da ein Foto einkleben, ein Bild malen usw. Man kann sich wahlweise das gesamte Monatsblatt oder einzelne Tage ansehen und es auch abspei-

chern und laden. Das Programm enthält noch einen sehr wichtigen Menüpunkt, nämlich "Setup ändern". Hier kann man nun die Steuer- und Grafzeichen für den Drucker eingeben und das Setup abspeichern. Es wird dann nach Programmstart automatisch geladen.

June		
01		16
02	Frank Freitag (17)	17
03		18
04		19
05		20
06		21
07		22
08		23
09		24
10	Frank Freitag (17)	25
11		26
12		27
13		28
14		29
15	Frank Freitag (17)	30

Sicherlich ein komfortables Programm, wenn man sich selbst seinen eigenen Geburtstagskalender zusammenstellen kann. Auch wer wenig Platz für einen solchen Kalender hat, wird das Programm sehr gut gebrauchen können, weil ein Monatsblatt nur sehr wenig Platz wegnimmt. Weiter geht's im Text mit dem

Lettermaster

Wer schon mal ein Spiel von Lucasfilm gespielt hat, erinnert sich sicher an das Titelbild, auf dem man 3D-Buchstaben bewundern konnte. Mit dem Lettermaster kann man auch 3D-Zeichen (Buchstaben, Zahlen, Grafzeichen) in Grafikstufe 10 darstellen, allerdings aus einer anderen Perspektive: Man sieht sie hier von schräg unten, also so, als würden sie der Länge nach auf einer Tischplatte liegen, die man schräg von unten sieht. Die Zeichen können in zwei

Versionen dargestellt werden: Einmal normal und einmal schräg (wobei die Zeichen dann noch horizontales Gellälle haben, dadurch kann man einen ungewöhnlichen Effekt erzielen).

Es ist auch möglich, eigene ATARI-Fonts zu laden und einzusetzen (dedurch kann man beliebig eigene Zeichen nutzen). Mit einem weiteren Menüpunkt lassen sich die Farben einstellen. Man kann außerdem zwei Farbanimationen wählen: Einmal mit Farbgistern (wobei jede Farbe einmal in ein anderes Farbgister wechselt) und eine Multicolor-Regenbogenfarben-Animation, die allerdings nur in einem Farbgister läuft). Gellält einem die Grafik nicht, kann man sie nach einer Sicherheitsabfrage komplett löschen.

Natürlich kann man das Bild auch abspeichern und wieder laden. Dieses Programm ist für Grafikfreunde wohl genau das richtige. Aber auch andere können mit ihm leicht und schnell außergewöhnliche Titelbilder mit 3D-Eindruck erstellen, die man denn sogar noch mit Farbanimationen beeindruckender gestalten kann.

Das letzte Programm auf der Diskette nennt sich

Der Kurzbriefdrucker

Dieses Programm ist das längste, und man merkt auch sofort warum, wenn man es erst einmal ausprobiert hat. Es gibt unheimlich viele Einstellungsmöglichkeiten! Man kann einen Text mit 17 Zeilen von bis zu 33 Buchstaben schreiben, muß dann die Adresse eingeben, danach kann man gellatte 6 Betreffs (!) auswählen (mit einem Tastendruck erscheint ein kleines Kreuz vor dem Betreff, sonst ein leerer Kreis) wie etwa Kenntnisnahme, Stellungnahme, Erledigung usw. und schließlich ganze 6 Anlagen wie z. B. Schreiben, Kopien, Muster usw. und im Anschluß muß das Datum eingegeben werden.

Hat man das gemacht, kann man einen Menüpunkt "Kurzbrief ense-

TRIOLOGY

hen" anwählen. Daraufhin sieht man den kompletten Kurzbrief mit dem gesamten Text und allen angekreuzten Betreffs und Anlagen sowie Grafikzeichen vor sich. So kann man leicht kontrollieren, ob man auch alles richtig geschrieben und angekreuzt hat. Wie man es bei diesem Menüpunkt sieht, wird der gedruckte Kurzbrief später auch aussehen. Den Kurzbrief kann man laden und speichern, wobei Adresse und Absender mitgespeichert werden.

Wie beim Geburtstagskalenderdrucker findet man hier genauso eine Funktion zum Ändern und Speichern des Setups, das auch eine Farboption besitzt und nach dem Programmieren automatisch geladen wird. Zusätzlich enthält es noch den Absender, den braucht ihn also nicht nach jedem Laden des Programmes neu mitzugeben. Man sollte beim Ausdrucken jedoch immer beachten, daß der Drucker mindestens Breit- und Schmalschrift beherrschen muß. Dieses Programm ist wirklich unheimlich komfortabel und läßt fast keine Wünsche offen.

Man kann es genauso privat wie auch im Büro einsetzen. Wer häufig kürzere Mitteilungen zu schreiben hat und dabei nicht ständig umständlich Absender, Adresse, Betreff usw. angeben will, der wird auf dieses leistungsfähige Programm sicher nicht mehr verzichten wollen.

*** K U R Z B R I E F E N ***			
Titel	X Kennzeichen	0 Stilvorgang	Bitte Computerfreund!
der	0 Anrede/Betreff	0 Einzeiliger	
Stil	0 Stilvorgabe	0 Recherche	
us	0 Kontrolle	0 Verbleib	
<p>DRUCK FÜR: BEZUGSSTELLE 2-250 541000</p> <p>Ar</p> <p>Alle ATARI-Freunde</p> <p>Begrüßungen 550</p> <p>5555 Überall</p>			
Anlage	0 Schreiber	0 Seiten	0 Vertrag
	0 Zeichnung	0 Wörter	0

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Des sollten Sie aber gleich nachholen! Füllen Sie diesen Abschnitt aus, und schon ist Ihre Sammlung komplett.

- | | | |
|--|-------------|---------|
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/91 | Sept./Okt | DM 5,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/91 | Nov./Dez | DM 7,50 |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/92 | Jan./Feb. | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/92 | März/April | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/92 | Mai/Juni | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 6/92 | Juli/August | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 8/92 | Nov./Dez. | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/93 | Jan./Feb. | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/93 | März/April | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/93 | Mai/Juni | DM 10,- |

Vorname

Straße

Nachname

PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

☐ Bargeld (keine Versandkosten)

☐ Scheck (DM 6,-/Ausl. DM 12,-)

Ausfüllen und schicken an: Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

Zum Schluß

Wer schon die anderen Disketten von WASEO kennt, dem wird bei dieser die Gestaltung, der Vorspann, die Menüs und die Bedienung ziemlich bekannt vorkommen, weil der Autor seiner Programmierungsweise auch hier treu geblieben ist. Man muß also nicht umlernen, sondern kann sofort damit arbeiten.

Lauten, denen die WASEO-Programme noch neu sind, werden sicher

schnell damit vertraut sein, denn alle Programme sind menügeführt. Wo nötig, erscheinen kurze Hinweislexte, so daß die Bedienung wirklich leicht fällt. Auch das lebendige Auswahlbild ist gut gelungen. Die Anleitung ist diesmal ziemlich luxuriös aufgemacht: Oben am Bildschirm sieht man jeweils eine hochauflösende Grafik zu jedem einzelnen Text, der selbst auf einem lebendigen Hintergrund erscheint. Man kann den Text mit dem Anleitungssystem auch einfach ausdrucken, was aber unnötig sein wird, da er sowieso schriftlich beiliegt.

Zusammenfassend kann man sagen, daß diese Diskette bestimmt jeder gut nutzen kann, egal ob nun eine 3D-Titelgrafik erstellt oder eine kurze Mitteilung geschrieben werden soll, so was kann man ja schließlich immer gebrauchen.

Deshalb das abschließende Urteil. Sehr empfehlenswert.

Best.-Nr. AT 277

DM 24,-

Das Hardware Angebot

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassiger Maschinensprechmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt.

Neben dem residenten DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integriertem XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programm-entwickler, solche die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Prots, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII oder Bildechirmode auch, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Vektoren, mathematische Funktionen umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ..., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

1MB SUPERMEGARAM

Aus der Hardwareschmiede endlich eine 1MB Erweiterung für alle XL/XE. Durch den Einsatz der Topstechnologie der 4-Megabit Chips äußerst kompakte Bauform. Jetzt noch einfacher zu installieren.

Die 1MB Zusatzspeicher sind sowohl durchgängig als Ramlaufwerk nutz-

bar, als auch in 4 einzelnen 256KB Laufwerken. Die Umschaltung kann über Software oder aber Hardware erfolgen. Per Kippschalter kann jederzeit zwischen den vier 256KB Segmenten gewählt werden. Dies natürlich auch im laufenden Betrieb, absturzfür, ohne jeglichen Datenverlust.

Zum Lieferumfang gehört ein High-Speed Sektorkopierer mit einer 1MB-Unterstützung, welcher sowohl die Floppy 2000, als auch eine 1050 mit Speedy voll unterstützt.

Selbstverständlich läuft dieser auch mit einer normalen 1050 oder XF551. Quad-Density Disketten können nun in einem Durchgang kopiert werden. Wie immer wird das Bibo-DOS mit Tools zusammen mit einem ausführlichen Handbuch sowie einer bebilderten Einbauanleitung ausgeliefert.

Sollten Sie den Einbau nicht selbst ausführen können, so steht Ihnen der Installationservice des Herstellers gegen einen geringen Unkostenbeitrag zur Verfügung. Wer erst mit 256KB einsteigen möchte, kann die Supermegaram später durch tauschen der Ramchips aufrüsten.

1MB Supermegaram komplett
Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Supermegaram aufrüstbar
Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interessanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allen durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
XL: Best.-Nr. AT 236 DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für
XL: Best.-Nr. AT 238 DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie auch Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiersgeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS

geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibi-DOS zahlreiche Utilities wie ein Disknapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datensette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1,8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Drucknerinterface für den XL/XE. Damit brechen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formateieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenteile können

ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CRLF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschließende Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr AT 150 DM 24,90

ANIMATION STATION

Meistteil für den ATARI XL/XE

Darauf haben viele lange gewartet! Dank unserer internationalen Kontakte ist es uns jetzt wieder gelungen, eine Meistteil für den ATARI anbieten zu können. Um nichts in der Welt möchte man den Komfort wieder missen, wenn man einmal mit der Meistteil gearbeitet hat. Ein einzigartiges Mal- und Gestaltungs-Tool. Kreieren Sie Zeichnungen mit einer Berührung des Zeichenstiftes auf der Meistteil - wie die Probe. Die DesignLab Software ermöglicht es Ihnen, schwarze, weiße oder farbige Punkte, Linien, Ovale, Kreise, Quadrate, Ketten oder vorgegebene und freie Formen zu generieren. Zeichnen Sie freihändig oder wählen Sie eine der vorgegebenen Formen. Kombinieren Sie Texte und Grafiken. Um feine Details zu ändern, können Sie Teile des Bildes vergrößern.

Geliefert werden die Meistteil, der Zeichenspitze, eine umfangreiche Anleitung, Software und viele vorgefertigte Grafiken.

LIMITIERTER VORRAT! ORDERN SIE NOCH HEUTE!!!

Best.-Nr. AT 248 DM 296,-

auf einen Blick

Neue Mäuse braucht das Land ...

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestenfalls ein Testprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes überzeugen konnte. Oft fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen fehlte immer.

Dies ist ab sofort vorbei, denn genau diese Ausstattung gehört zum Lieferumfang der neuen Mäuse.

Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur KE-Maus? Zum Glück verfügt er über den Joytickport, der schon für manchen Anschluß gut war. Den Rest muß ein Treiber in Maschinensprache besorgen, der die Signale der Mause in Positionsdaten umsetzt (BASIC wäre hier viel zu langsam). Bei dieser Maus liegen gleich drei Treiber-Versionen bei, damit jeder Anwender das für ihn passende findet.

Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein futuristisches Raumfahrzeug denn an ein phantastisches Eingabegerät denken. Tatsache ist, das sie sehr gut in der Hand liegt.

Die Auflösung bei Verwendung der mitgelieferten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Tasten sind als langläufige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST- und Amiga-Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährleistet ist.

Zum Lieferumfang gehören Maus, eine deutsche Anleitung nebst Diskette. Auf der Disk findet man außer einem Testprogramm in Turbo-Basic die zuvor erwähnten Treiber.

Best.-Nr AT 278 DM 59,-

PD-MAG Nr. 1

PD-MAG Nr. 1

Und wieder gibt es ein neues Magazin für den ATARI XLXE. Dies hier beschäftigt sich hauptsächlich mit Public-Domain-Software. Der Herausgeber ist im Auftrag von Power per Post Sescha Röber aus Badbergen. Dieses Magazin soll vor allem über neue PD-Software und deren Tauglichkeit informieren, aber es bietet darüber hinaus noch andere interessante Sachen auf zwei in mittlerer Dichte formatierten Diskettenseiten, wovon die erste mit den Magazintexten und die zweite mit PD-Software bespielt ist.

Bootet man also die Diskette, wird nach einiger Ladezeit ("Please wait...") ein Graphics-15-Bild von Garfield geladen und es ist eine sehr klengvolle Musik zu hören. Mit START geht es weiter. Nun wird man getreggt, ob man auf dem Bildschirm nebenbei eine Uhr laufen lassen will und kann dies mit "1" für ja oder "2" für nein auswählen.

Drückt man nun "1", sind nur noch die Stunden und Minuten einzugeben, und schon hat man in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eine Uhr, die im Interrupt läuft (also auch während der Ein- und Ausgabevorgänge). Doch entscheidet man sich dagegen und drückt "2", wird eine Welle etwas geladen und man wird schon wieder nach der Uhr gefragt. Das ist schon etwas eigenartig, denn um weiterzukommen, muß man gezwungenermaßen die Uhr wählen. Ne gut, schadet ja nicht.

Nach einer weiteren, kurzen Ladezeit sieht man einen roten Bildschirm in Graphics 0 vor sich. Oben steht MENU und darunter in der Mitte eine Art achstrahliges Kreuz. Jeder Strahl zeigt auf ein bestimmtes Thema, z. B. Internes, Hallo, Hardwaretests, Softwaretests, ATARI-News, Leserbrief, Programme der Ausgabe und Tips. Leider sieht dieses Menü sehr karg aus. Ein ganz normaler Graphics 0-Bildschirm ohne irgendwelche Her-

vorhebungen oder z. B. mit Grafikzeichen ausgestaltet, außerdem sind alle Themen komplett in Großbuchstaben geschrieben, was natürlich nichts ausmacht, aber das trägt nicht gerade zur Auflockerung bei.

Nun wird unweigerlich die Frage aufgeworfen: "Wie geht's weiter?", denn es wird nicht darauf hingewiesen, ob man bestimmte Tasten oder anderes betätigen muß und wird vielleicht früher oder später durch Probieren darauf kommen, daß man den Joystick einsetzen muß. Für eingebildete Magazinleser ist das wahrscheinlich kein Problem, aber Neulinge werden sich wahrscheinlich erstmal gründlich wundern. Der Autor sollte die Bedienungshinweise deshalb unbedingt mit angeben. Drückt man also den Joystick in eine der möglichen Richtungen, erscheinen über dem Strahl drei blinkende Sterne, so weiß man immer, ob man auch tatsächlich die richtige Position gewählt hat, was sehr praktisch ist. Nun muß man nur noch den Feuerknopf drücken und der Textteil wird geladen.

Der Textteil sieht schon besser aus, denn immerhin hat er am Anfang einen Titel, der umrahmt ist. Zeile für Zeile wird nun geladen und auf dem Bildschirm ausgegeben. Ist er voll, erscheint unten der Hinweis, daß man den Feuerknopf drücken soll. Leider sind die Texte noch ohne Umleiste und zurückblättern kann man auch nicht (was sich aber dem Autor nach bald ändern soll). Auch ist es nicht möglich, die Texte mit dem Programm auszudrucken, sondern nur über das DOS oder mit dem mitgelieferten Compy-Shop-Editor.

Hat man alles durchgeblättert, kommt man automatisch wieder zum Hauptmenü zurück. Die Hintergrundfarbe ist bei allen Texten gleich.

Einige Menüs sind noch in Untermenüs unterteilt, z. B. "Intern" in Wettbewerb, Impressum und einen Basicskurs. Bei diesem geht es dem Text nach um DLI-Programmierung, aber hier scheint der Autor Display-List-

Interrupt- und Display-List-Programmierung zu verwechseln. Beim DLI geht es darum, daß man den Computer veranlaßt, sobald der Kathodenstrahl des Fernsehers über eine Bildschirmlinie gefahren ist und bis zum Beginn der nächsten Linie abgeschaltet wird, eine kleine Maschinoroutine auszuführen, z. B. um ein Player-Positionsregister zu ändern oder die Farbe einer Graphics-0-Zeile. In diesem Basic-Kurs geht es aber darum, die Display-List des ANTIC-Prozessors so zu ändern, daß er gleichzeitig mehrere Zeilen verschiedener Grafikstufen darstellt. Das ist natürlich eine schöne Sache, aber mit Basic hat das nicht mehr viel zu tun, da man hier viel mit PEEK und POKE erbensten muß und deshalb wäre der Text wohl in der Rubrik "Tips" passender. Aber gut, das ist Ansichtssache. Die Texte sind sonst sehr ausführlich.

Es wird neue PD-Software vorgestellt, getestet und benotet, über Adventures wird berichtet (z. B. TAAM), es gibt Hardwaretests und Tips zu Spielen bzw. Lösungen zu Adventures insgesamt ganz schön viel, und dem Autor muß es wohl ungeheuer Spaß machen, die sämtliche Texte von ihm sind. Über die "Lesercke" ist es auch möglich, sich als PD-Tauschpartner vorzustellen und so anderen Leuten mitzuteilen, wo es PD's zu tauschen gibt.

Auf der Rückseite befinden sich einige Demos aus Polen und anderswo, ein paar Spiele (unter anderem OXYGENE, ein sehr gutes Weltall-Browserspiel, das schon auf der DISK-LINE Nr. 1 erschien) und Joysticktestprogramme. Alle Programme, bis auf das eine in Turbo-Basic, sind von einem Geme-DOS aus zu starten.

Fazit: Werden die kleinen Schwächen noch beseitigt, ist es für jeden PD-Fan eine echte Fundgrube an Berichten und Software rund um's Public-Domain-Thema. Hier hat jeder die Möglichkeit, sich über die Fähigkeiten der PD-Programme zu informieren und ganz nebenbei noch Neues und Interessantes zu erfahren bzw. an neue PD-Software zu kommen.

Best.-Nr. PD-MAG Nr. 1 DM 9,-

Neue Mäuse braucht das Land ...

Die QTeo-Maus ist seit etwa einem halben Jahr vom Markt verschwunden. Schön, daß es mit der KE-Maus einen würdigen Nachfolger gibt. Vielleicht fragt sich mancher, was der XL überhaupt mit einer Maus soll.

Von Hause aus ist unser ATARI auf den Anschluß einer Maus nämlich nicht eingerichtet, so fehlen z. B. die entsprechenden Routinen im Betriebssystem. Und genau hier liegt der Knackpunkt:

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestentalts ein Testprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes überzeugen konnte. Oft fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen fehlte immer.



Also wer man auf Zusatzprodukte wie SAM, Quick, etc. angewiesen. Diese sind ja gewiß nicht schlecht, der "Normalanwender" wird aber vielleicht gerne in Basic bzw Turbo-Basic programmieren.

Da ist es doch lobenswert, wenn genau diese Ausstattung zum Lieferumfang der neuen Maus gehört.

Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur KE-Maus?

Zum Glück verfügt er über den Joystickport, der schon für manchen Anschluß gut war (man denke nur an das ATARI-Labor oder den Trackball). Den Rest muß ein Treiber in Maschinensprache besorgen, der die Signale der Maus in Positionsdaten umsetzt (Basic wäre hier viel zu langsam). Bei dieser Maus liegen gleich drei Treiber-Versionen bei (dazu später mehr), damit jeder Anwender das für ihn passende findet.

NEU: KE-Mouse

Hardware-Ausstattung

Doch nun erst einmal zur Maus selbst: Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein futuristisches Raumfahrzeug denn an ein prophanes Eingabegerät denken. Tatsache ist, daß sie sehr gut in der Hand liegt.

Die Auflösung bei Verwendung der mitgelieferten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Taster sind als tanglebige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Der Anschluß an den Joystickport (üblicherweise Port 2) läßt sich dank des schlanken Steckers auch bei XE-Modellen problemlos bewerkstelligen, was z. B. bei der QTeo-Maus negativ auffiel.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST- und Amiga-Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährleistet ist.

Lieferumfang

Neben der Maus selbst gehört zum Lieferumfang eine deutsche Anleitung nebst Diskette. Auf der Diskette findet man außer einem **Testprogramm in Turbo-Basic** die zuvor erwähnten Treiber **Treiber Nr. 1** (dient zur Integration der Mausabfrage in das hier-

für modifizierte Turbo-Basic, das ebenfalls beiliegt. Beim Booten der Disk wird diese Konstellation zusammen mit dem Testprogramm geladen und gestartet.

Das Listing des Testprogramms zeigt dann auch, wie einfach man die Mausabfrage in eigene Basic-Programme einbinden kann, sorgt der Treiber doch auch für die Darstellung und "Animation" des Mauszeigers.



Der 2. Treiber läßt sich unabhängig von Turbo Basic z. B. im eingebauten Basic oder Maschinenprogrammieren verwenden. **Treiber Nr. 3** schließlich eignet sich für den Profi, der sich gerne seine eigenen Interrupts mit PM-Steuerung programmiert und nur die eigentliche Wandlung der Mauseingabe in Positionsdaten benötigt.

Der Treiber ist somit entsprechend kurz und paßt leicht in Page 6, wo er bei Bedarf mit "Q=USR(1535)" (Basic) oder "JSR \$601" (MC) aufgerufen werden kann.

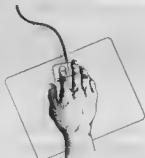
Überflüssig zu erwähnen, daß alle Treiber in der Anleitung ausführlich dokumentiert sind.

Fazit

Endlich ein Komplettpaket für den XL-User, das zum fairen Preis die Welt der Maussteuerung erschließt. Daß auch ST- und Amiga-User ihren Spaß hieran haben werden, muß ja kein Nachteil sein. Hier stimmt einfach alles: Solide Hardware, ausführliche Anleitung in deutsch und umfangreiche Software.

Best.-Nr. AT 278

DM 59,-



AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die ATARI-GEMEINSCHAFT zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, sollten Sie alle USER aus ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

<input type="radio"/> 3/87	<input type="radio"/> 5/88	<input type="radio"/> 3/89	<input type="radio"/> 11-12/89
<input type="radio"/> 1/88	<input type="radio"/> 6/88	<input type="radio"/> 7/89	
<input type="radio"/> 3/88	<input type="radio"/> 10/88	<input type="radio"/> 8/89	
<input type="radio"/> 4/88	<input type="radio"/> 11/88	<input type="radio"/> 9-10/89	

Name _____ Straße _____

PLZ/ORT _____

☐ Bargeld (keine Versandkosten) ☐ Scheck (+ 4,- DM Versandkosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Testbericht: TURBO-LINK

Workshops

TextPro+

Weseco Publisher

GTIA Magic

PD-Ecke: Neue Highlights

Einführung in DFÜ - Teil 2

Neue Games aus Polen

Die Ausgabe 5/93

erscheint Ende August

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie

Mitarbeiter:

Peter Ellard
Rainer Hähnel
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Halling
Stefan Schöndt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Röber
Friedrich Hohl
Tobias Gauthier
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:

Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthelstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel. 07252/3058
Fax 07252/5565
BITX 07252/2997

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate.
Das Einzelheft kostet DM 15,-.

Manuskript- und Programmeneingabe.

Manuskripte und Programmierungen werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert von 900,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 250,-

2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

Großer Programmierwettbewerb (März 1993)

Hier nun die Gewinner

- | | |
|---|--|
| 1. Mega-Fert-Texter 2.06 (Christian Krüger) | 2. GEM V (Thomas Wozniak) |
| 3. MK-DUP (Markus Klughardt) | 4. Muster in Gr. 9 - 11 (Alexander Bläthe) |
| 5. Austro-Copy (Wolfgang Reinken) | 6. D.Q.P. (Jens Herche) |
| 7. Hasche (Wolfgang Reinken) | 8. Zahlenskallenprogr. (Markus Klughardt) |
| 9. StarTexter-Druckercontroller (Stefan Waldmann) | 10. Zersetzzeilenprogramm (Jens Rasche) |

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

DTP-Freaks aufgepaßt !!!

WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Alan zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen.



Das Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotive und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.

Best.-Nr. AT 168

DM 34,90

Zusatz-Diskette

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen. Das Zusatzset ist der Mit über 120 Zeichensätzen und über 50 Fotos wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen.

120 Zeichensätze und über 50 Fotos

Für einen unglaublich günstigen Preis erhalten Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186

DM 15,-

5 Bilderdisketten

Auf 5 beidseitig beschalteten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 ausgewählten und interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus.

Best.-Nr. AT 198 Bilderdisketten 1-5

DM 25,-

WASEO-Designer-Disk

Jetzt schlägt's dreizehn!

WASEO bringt schon wieder etwas Neues für alle Freunde des WASEO-Publishers. Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten:

Einen **Photopräsentor**, der Ihnen Ihre Photos in einer Art Dideshow in verschiedenen Größensküllungen abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt.



Ein **Pageprinter**, der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatibel Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfallen müssen.

Den **Pagedesigner**, womit Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompatibel), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen!

Alles kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung!

Zögern Sie nicht lange mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!

Best.-Nr. AT 208

DM 24,-

3 Neue Bilderdisketten

Wieder 3 neue Bilderdisketten, die Ihre Sammlung an interessanten Grafiken erweitert. Gerade bei der Arbeit mit DTP ist es unverzichtbar seine Werke mit guten Grafiken auszustücken. Da es bereits 5 Bilderdisketten gibt, bezeichnen wir diese mit den Nummern 6, 7, und 8.

Auf der Diskette 6 finden Sie Motive zum Thema Tiere. Man schen und Geschier. Auf der Nummer 7 finden Sie auf den Diskettenseiten die Flaggen von vielen Nationen. Auf der Diskette 8 ist der Schwerpunkt Astrologie und Piktogramme.



Bilderdisketten 6-8 Best.-Nr. AT 228

DM 16,-

Mit unserem ausführlichen DTP-Angebot stellen wir jeden zufrieden!!!

Falls Sie sich für Desktop Publishing interessieren sind Sie bei uns an der richtigen Stelle.

Für alle Neueinsteiger haben wir folgende DTP-Pakete:

Grundpaket

Waseo Publisher Zusatz-Set, 5 Bilderdisketten zum Preis von nur

Best.-Nr. AT 229

DM 64,90

Erweiterungspaket

Waseo-Designer Disk, Bilderdisketten 6-8 für nur

Best.-Nr. AT 230

DM 34,90

Grundpaket + Erweiterungspaket

Best.-Nr. AT 231

nur noch

DM 94,-

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETEN, TEL. 07252/3058